INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 5,00 zł

AMIGA
COMPUTER STUDIO

8
1999



AmigaOS 3.5
Sukces czy porażka?

Moovid
Najlepsza przeglądarka AVI/QT?

BVision PPC
Test karty GFX do A1200

AmiSAT
Amiga i łączność satelitarna

GRY
- The Last Seal
- Thalimar
- Abacus
- Soliton 2



STRATEGICZNE SPOJRZENIE NA MARSA

Red Mars



ELBOX

AMIGA HARDWARE MANUFACTURER

PUNCHINELLO
interfejs myszy PC

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 91% (AF nr 129 listopad 1999)

- umożliwia podłączenie do Amigi myszy lub trackballa PC
- obsługuje wszystkie standardy: Microsoft Mouse, Logitech Mouse, Mouse System Mouse
- obsługa 3 przycisków myszy

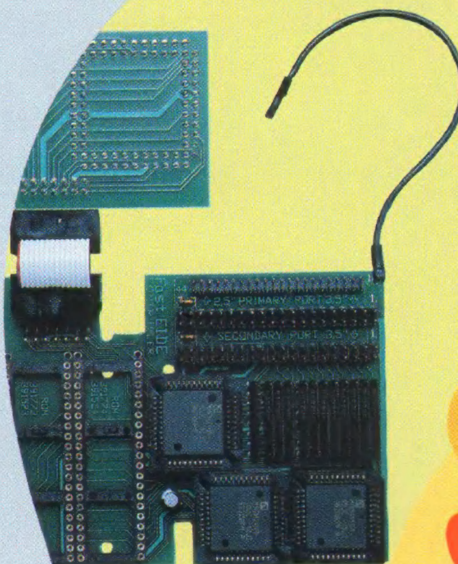
59,00

ELBOX Fast ATA-2/EIDE

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 98%

Z najnowszymi twardymi dyskami transfer ponad 10 MB/s!

- kontroler Fast ATA-2 do A1200
- przyspiesza prace urządzeń EIDE do 600%
- umożliwia podłączenie 4 urządzeń EIDE (twardy dysk, CD-ROM, itp.)

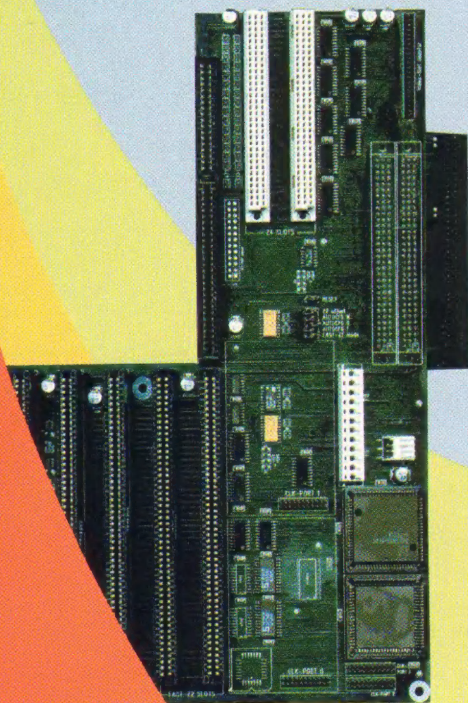


- w komplecie oprogramowanie FastATA'99 do obsługi urządzeń EIDE
- w komplecie najszybszy system obsługi plików AllegroCDFS
- obsługa dysków o pojemności powyżej 4 GB

245,00

E/BOX ZORRO IV

- płyta ZORRO do A1200 w obudowach tower E/BOX, Infinitiv
- 5 slotów ZORRO II
- 2 sloty FAST ZORRO II (przełącznik do aktywacji podwójnej szybkości transferu w 2 pierwszych slotach ZORRO II dla kart graficznych DCE CyberVision 64 3D)



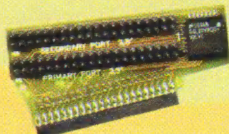
- 2 bardzo szybkie sloty ZORRO IV do karty graficznej i szybkiego kontrolera Fast ATA-2/EIDE
- 4 złącza portu zegara do karty I/O HyperPORT, karty muzycznej itp.
- opcjonalnie slot VIDEO

439,00

AllegroCDFS
Najszybszy CD filesystem do Amigi

ISO 9660, Joliet (Win95/98 long name), CDDA, UDF (Video DVD), RockRidge, Amiga Ext., Multisession, Amiga protection bit

99,00



4xEIDE'99+AllegroCDFS

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 92%

- buforowany interfejs 4xEIDE umożliwiający podłączenie do 4 urządzeń EIDE (twardy dysk, CD-ROM, itp.) do A1200 lub A600 (KS 3.0, 3.1)
- w komplecie oprogramowanie EIDE'99 do obsługi urządzeń EIDE (np. HDD, CD-ROM, ZIP, DVD)
- obsługa dysków o pojemności powyżej 4 GB

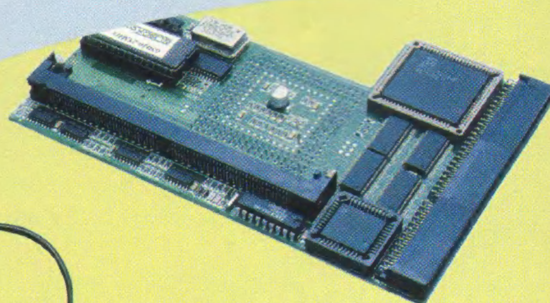
99,00

ROZSZERZENIA PAMIĘCI DO A500/500+/600/CDTV

ELBOX 500/2MB	143,00
ELBOX 500/2MB z zegarem	167,00
ELBOX 500+/1MB	89,00
ELBOX 600/1MB	83,00
ELBOX 600/1MB z zegarem	109,00
ELBOX CDTV/2MB	179,00

KARTY DO A1200

ELBOX 1200/4MB z zegarem	165,00
ELBOX 1200/0-8 z zegarem	149,00
ELBOX 1230-II 40MHz	325,00
APOLLO 1240/33MHZ	565,00
APOLLO 1240/40MHZ	695,00
APOLLO 1260/50MHZ	1385,00



DCE Blizzard 1240/25MHz	555,00
DCE Blizzard 1240/33MHz	595,00
DCE Blizzard 1240/40MHz	725,00
DCE Blizzard 1260/50MHz	1375,00

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 91% (AF nr 126 sierpień 1999)

Blizzard PPC	tel.
Viper PPC G3/G4	tel.

PAMIĘCI SIMM

8MB, 16MB, 32MB, 64MB	tel.

ELBOX FastATA-3/EIDE 4000 + AllegroCDFS

269,00

NAPĘDY CD-ROM

40x ATAPI (6 MB/s z FastATA-2)	179,00
48x ATAPI (7,2 MB/s z FastATA-2)	199,00

Przy zakupie napędu CD-ROM i kontrolera FastATA jednocześnie kontroler FastATA-2 10% taniej!

TWARDE DYSKI

6,4 GB Ultra DMA	439,00
8,4 GB Ultra DMA	499,00
13,5 GB Ultra DMA	655,00

Przy zakupie twardego dysku i kontrolera FastATA jednocześnie kontroler FastATA-2 10% taniej!

SCANDOUBLERY, FLICKERFIXERY

ELBOX SCANDOUBLER zewnętrzny	299,00
ELBOX SCANDOUBLER + FLICKERFIXER zewnętrzny	399,00

MONITORY

CTX 15"	699,00
BELINEA 15"	699,00

KARTY GRAFICZNE

DCE CyberVison 64 3D	tel.
BVision PPC	tel.

Tytuł AMIGA FORMAT GOLD 91%

Nowości: Lunacy Songs i Super CD 1 !!!

Amiga Games 3

Kontynuacja serii najlepiej sprzedających się płyt z grami dla Amigi. Trzecia część płyty wypełniona głównie nowościami, ale jak zawsze znajdzie się też sporo gier także dla posiadaczy A500/600/CDTV. Listę rozpoczynamy od TRAPPED 2 (prev.)- niesamowita grafika, porównywalna do Quake, ale o znacznie mniejszych wymogach sprzętowych (wystarczy 030 i AGA). Trójwymiarowa, dynamiczna akcja w wysokiej rozdzielczości z super efektami specjalnymi. Nie oderwiesz się od swojej Amigi, gdyż znajdziesz tu takie gry jak Imperator, Moonbases, Napalm, FireWall, Foundation, Future Miner, Jet Pilot, The Final Odyssey. Gier jest naprawdę na tej płycie kilkaset, a to był tylko początek ich listy. Wszystkie gry do uruchomienia bezpośrednio z kompaktu, dołączona polska instrukcja. Ta płytka mile Cię zaskoczy - żadnego ręcznego robienia "assign ...", czy szukania ikonek. O wszystkim pomyśleliśmy i naprawdę przyłożyliśmy się do złożenia tego CD. I jeszcze trochę tytułów gier z tej płyty... BosCar, Classic Racer, Diamond Caves 2, Command Strike beta, Deluxe Pacman 1.6 FINAL, European Player Manager, Fishing Fun, Flyin'High, Five Dice, GatorMania, Grok World, HillseaLido, Poing 5, Steel Fortress 3.0, Star Boy, Razor, Strangers, Time Keepers, Tiny Troops.

WB Tools

Dla Amigi powstały tysiące programów narzędziowych. Oprogramowanie zmieniające wygląd Workbencha, dodające nowe funkcje i ułatwienia. "Łatki" na systemowe biblioteki przyśpieszające pracę Amigi. Zbiór antywirusów, archiwizerów, pakerów. MUI. Narzędzia do obsługi dysków twardych i dyskietek, oraz do zarządzania plikami. Zbiór bibliotek, fontów i ogromny zbiór najnowszych datatype, który z pomocą programu MultiView pozwala zobaczyć i usłyszeć praktycznie każdy format pliku. Ogromna kolekcja ponad tysiąca amigowskich ikonek, także MagicWB i New Icons. Także podkłady do okienek i blatu dla kilku rozdzielczości i ilości kolorów. Programy sieciowe: do połączenia Amigi przez port równoległy lub szeregowy. Są także i terminale. Napisaliśmy jak zrobić kabel do połączenia dwóch Amig. Zbiorek pożytecznych programów: baza danych, edytor tekstu i arkusz kalkulacyjny, czyli kolekcja w stylu "Office...". Konwerter polskich liter i różnych plików tekstowych, tak abyś bez problemu mógł przenosić pliki między różnymi systemami. Kolekcja obrazków pokazujących jak wspaniale może wyglądać system Amigi. Całość uzupełnia bardzo dobrze polska instrukcja - interaktywne Amiga Guide, czytasz o programie i żeby go uruchomić naciskasz przycisk URUCHOM i już masz program przed sobą, bez błądzenia po gąszczu katalogów.

Lunacy Songs

wszystko o czym kiedykolwiek myślałeś... myśląc o muzyce

Przedstawiamy Państwu płytę którą powinieneś mieć niezależnie od tego czy zajmujesz się profesjonalnie muzyką, czy też tylko chcesz posłuchać zawartej na niej muzyki. Ta płyta zawiera kompletne oprogramowanie na Amigę oraz dużo przykładowej muzyki w różnych formatach:

- **pełny zbiór typowych "trackerów"** ProTrackera, OctaMed-a i innych. Duży zbiór sampli oraz gotowych modułów muzycznych do posłuchania, lub edycji. Zestaw "playerów" do odtwarzania modułów.
- **próbki dźwiękowe (sample):** Zbiór programów do edycji próbek, plus zestaw sampli, na których można eksperymentować. Programy te obsługują wiele różnych formatów zapisu dźwięku.
- **MIDI:** Odtwarzacz MIDI GM Play 1.3 wraz z programem GUI, który pozwala na sterowanie jego funkcjami za pomocą myszki i biblioteką barw, która zwiększa jakość odtwarzanych melodii MIDI. Edytory MIDI, oraz duży zbiór gotowych melodii MIDI.
- **muzyka z CD:** oprogramowanie do kopiowania ścieżek z płyt muzycznych AUDIO CD na dysk twardy komputera. Programy do odtwarzania płyt AUDIO - sterujące odtwarzaczem CD.
- **Piosenki MP3:** pełny zestaw programów do tworzenia plików MP3 (o bardzo wysokiej jakości i upakowaniu dźwięku), oraz do ich odtwarzania. Znajduje się tutaj tak długo oczekiwana wersja programu do odtwarzania MP3 na każdej Amidze (z dekompresją) obsługiwana za pomocą myszki (jedyne wymaganie programu to dysk twardy). Dodatkowo jest tutaj również całkiem spory zbiór piosenek w formacie MP3, na których można przetestować nasz player.

Płyta zawiera łącznie kilkanaście godzin muzyki zapisanej w różnych formatach. Znajduje się na niej unikalny MP3 Play wersja 2 umożliwiający słuchanie muzyki w tym formacie na każdej Amidze.

dzwoń

0-604-847-416

poniedziałek-piątek, od 8 do 18

Super CD 1 *nowość*

PEŁNE WERSJE GIER na AMIGĘ:

Ultimate DOOM 1
DOOM 2 : Hell on Earth
DOOM 2 final : Evilution
DOOM 2 : The Plutonia Experiment
HERETIC
HEXEN

plus na płycie: kody, dodatki i bonus games.

Gry z płyty działają na każdej Amidze 1200 lub CD-32, z 4 MB pamięci FAST lub więcej

obrazki w tle pochodzą z gier z tej właśnie płyty !

MIDI Explosion

Słuchaj utworów MIDI na swojej Amidze. Od teraz jest to tak proste jak kliknięcie myszką dzięki programowi GM Play 1.3 i nakładce GUI na ten program. Wysoką jakość odtwarzania zapewnia dodatkowa biblioteka barw. Gwarantujemy, że będziesz miał czego słuchać gdyż na tej płycie jest ponad 4000 utworów MIDI, począwszy od twórczości weselnej, poprzez popularne piosenki, aż do muzyki poważnej. Program działa z kompaktu i wymaga co najmniej nie rozbudowanej A1200 lub CD32. Na płycie bogaty zbiór oprogramowania do obróbki muzyki (nie tylko MIDI) Camouflage AB 2.0, DIGI Booster 1.61demo, Dominator Midi Sequencer 1.51, Future Composer, MAVES demo, Midi Tracker, New Tracker 3.56, MusicLine Editor 1.15, Soft Drum, Symphonie Player Pro 2.4e. Konwerter "MIDiT 2.0" do konwersji modułów OctaMEDa (MMD0/MMD1) na MIDI, a także zbiór makr i programów pomocniczych do MusicX 2.0. Program do konwersji formatów IFF/WAV/VOC/AIFF, a także do zgrywania ścieżek AUDIO z kompaktów i kompresji do MP3 ! Dołączona najnowsza wersja AHI.

Mac Upgrade

Przebojowy emulator Macintosha - ShapeShifter w PEŁNEJ wersji 3.10 ! Płyta zawiera polską dokumentację, dodatkowe sterowniki i dodatki do emulatora, oraz bardzo duży zbiór OPROGRAMOWANIA dla MACA, pod ten emulator. Ta wersja emulatora działa na procesorach od MC68020 wzwyż i wymaga 4 MB lub więcej pamięci RAM. Nie powoduje konfliktów z procesorami MC68040.Sprawdzone! Na tej płycie jest wszystko co potrzebne do pracy z MACem na Amidze oprócz ROMu, który znajduje się na płycie Mac Emulator.

ZAMÓWIENIA

Przedstawione w tej reklamie płyty CD-ROM można zakupić w firmie Michałowski Shareware. Zamówienia można składać telefonicznie, listownie, e-mailem i SMS-em. Cena płyty wynosi 30 zł. Pracujemy od poniedziałku do piątku, od godziny 8 do 18. Do każdej przesyłki dołączamy nasz bezpłatny prospekt.

KONTAKT Z NAMI

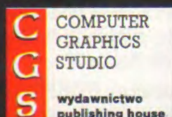
Michałowski Shareware
Karczmisko 43, 16-035 Czarna Wieś Kość.
Telefon: 0-604-847-416

Internet: http://www.michalowski.w.pl
E-mail: flare@polbox.com

AMIGA
COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl

WYDAWCA



NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbm@wa.onet.pl
(redaktor naczelny)

Adam Bartniczak
(z-ca red. nacz.)

Artur Frankowski

WSPÓŁPRACA
Stefan Koralewski
Marcin Jaskólski
Grzegorz Kraszewski
Slayer/Appendix
JazzCat/Pic Saint Loup

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Magdalena Kotulska

DRUK
Wydawnictwo PAW
Warszawa' Al. Jerozolimskie 232 A

KONTAKT Z REDAKCJĄ
Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:

tel. (0-22) 815-42-20

Od Redakcji

Amigowy system zmienia się tak rzadko, że nawet update wersji o cztery dziesiąte jest nie lada wydarzeniem i gorącym tematem. Oczekiwany z niecierpliwością OS 3.5 jest już na rynku – czy spełni oczekiwania użytkowników? Odpowiedź nie jest jednoznaczna, dlatego dziś gwoździem numeru jest dwugłos na temat systemu 3.5, jego zalet i wad. Podkreślam jednak, że oba teksty są pisane „na gorąco", bez zagłębiania się w szczegóły. Pełny, obszerny test OS 3.5 (wraz z oceną) przeczytacie w następnym numerze – musimy mieć czas na przeprowadzenie szczegółowych „testów wytrzymałościowych".

Już od dawna było wiadomo jedno – że to będzie „tylko" update systemu 3.1. Oczekiwanie rewolucyjnych zmian po podniesieniu numerka o 0.4 jest nieporozumieniem – to tak, jakby ktoś poszedł do kina na Gwiezdne Wojny spodziewając się ważkich, ontologicznych dylematów! Star Wars ogląda się dla efektów specjalnych, tak samo jak OS 3.5 kupuje się dla zestawu ulepszeń i uaktualnień obecnego systemu. Kiedy to zaakceptujecie, Moc będzie z Wami :)). ***Rafał Belke***

PS. Wiadomość z ostatniej chwili: od następnego numeru ACS ukazuje się tylko w wersji z CD. Szczegóły w dziale Listy.

w numerze:



WSZYSTKIE PODANE CENY ZAWIERAJĄ JUŻ VAT (22%). Sprzedaż według aktualnej oferty handlowej. Na życzenie towar może być przesłany pocztą lub przez firmę kurierską - opłata przy odbiorze przesyłki. **PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ NA CAŁY KRAJ (RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO).** Wszystkie artykuły sprzedawane przez GIFT przechodzą odpowiednie testy na komputerach Amiga - gwarantujemy wysoką jakość. Na większość sprzętu i akcesorii udzielamy gwarancji od 1 do 3 lat (według karty gwarancyjnej). Serwis gwarancyjny i pogwarancyjny prowadzimy tylko w siedzibie firmy.

INFORMACJE i ZAMÓWIENIA

0-81 887 59 57
0-81 887 59 47
0-602 63 50 51

GIFT PEWNA OBSŁUGA SERWISOWA GIFT RATY

KOMPUTERY



Cena kompletu (bez monitora)

1199,-

A1200 PERFECT pro:
- Amiga 1200 w obudowie tower PERFECTpro.
- zasilacz 250W, stacja dysków FDD 1,76 MB.
- mysz 320 DPI Amiga, klawiatura ergonomiczna.
- Workbench v3.1, ROM v3.1
- Gwarancja: 12 miesięcy.

NAPĘDY CD/CDR

NAPĘDY CDROM:	
CD 24x BTC	**159,-**
CD 32x Samsung	**171,-**
CD 36x Philips	**188,-**
CD 40x Philips	**219,-**
CD 40x Pioneer	**229,-**
NAGRYWARKI:	
CDRW 2/24 BTC	**739,-**
CDRW 2/24 Philips	**915,-**
PRZEWODY:	
CDKIT 2.5"	**40,-**
CDKIT 3.5"	**37,-**
CDKIT plus	**79,-**

GIFT INSTRUKCJA INSTALACJI — AMIGA CD KIT

W komplecie z napędem:
- sterowniki do A600/1200.
- pakiet oprogramowania do obsługi płyt AudioCD.
- przewód AudioCD.
- instrukcja instalacji (PL).
- Gwarancja 12 miesięcy.

Zewnętrzny Napęd CD - GCD
- wersja zewnętrzna napędu CD.
- matalowa obudowa z dodatkowymi złączami: audio stereo (2xchinch), IDE 40p. HDD.
- komplet przewodów do czytnika i dysku twardego.
- możliwość instalacji w obudowie tower.
- oprogramowanie w wersji instalacyjnej (GCD, Audio).

NAPĘDY GCD



GCD 8x Mitsumi	**169,-**
GCD 36x Philips	**267,-**

FAXMODEMY

Zoltrix 33.6 PC	**229,-**
Zoltrix 33.6 AMI	**279,-**
Zoltrix 56.8 AMI	**349,-**
Request 56.8	**365,-**
USR Sportster x2	**498,-**
PCMCIA 56.8	**TEL**



W komplecie z modemem:
- zasilacz, komplet przewodów.
- Na życzenie bezpłatne imienne konto internetowe.
- pakiet oprogramowania do internetu na dyskietkach lub płycie CD: dialer, przeglądarki www, irc, ftp, obsł. poczty email.
- oprogramowanie do obsługi fax'u.
- Instrukcja konfiguracji do internetu (PL).

PŁYTY CDROM

AMIGA GAMES #1 — cena: 30,-
Płyta zawiera 650MB gier dla każdej Amigi. Wszystkie gry w wersji playable. M.in.: Valhalla Trilogy, Wendetta, SlipStream, AlienBred 3d, The Killing Grounds, Breathless, Fears, Gloom, Nemac IV, Banshee, Syndicate, i inne.

AMIGA GAMES #2 — cena: 30,-
Niemal wszystkie wersje gry DOOM i wiele nowych poziomów i edytorów do nich, gry Descent, Quake demo, pełna wersja gry Dune, i inne

AMIGA GAMES #3 — cena: 30,-
Trapped-2 prv., FireWall, Foundation, Future Miner, JetPilot, Final Odyssey, Bos Car, Classic Racer, Diamond Caves 2, Command Strike, DeluxePacMan final, European Player Mananger, Fishing Fun, FlyingHigh, Five Dice i inne

AMIGA GAMES #4 — cena: 30,-
Największa kolekcja gier 3d: Doom 2 - Hell on Earth, Doom 2 final - Evilution, Doom 2 - The Plutonia Experiment, Heretic, Hexen oraz dodatkowo filmy, kody, dodatki, bonus games. Wszystko tylko na A1200.

SYSTEM CD — cena: 30,-
NA płycie Workbench w wersji 1.3, 2.0, 3.0. Dużo narzędzi typu FIlemaster, Diskmanager, programy do obsługi dysku (DiskSalv, Reorg), zainstalowane MUI, GNU C/C++, zestawy ikon, commodities, i inne.

WB TOOLS — cena: 30,-
tysiące małych, ale przydatnych programików do Workbench'a, łatki systemowe, ikony, sterowniki, biblioteki, antywirusy, fonty, datatypy, Magic WB, New Icons, podkłady na blat WB, oprogramowanie sieciowe, konwertery tekstu i wiele innych.

EMULATORY — cena: 30,-
płyta zawiera prawie wszystkie dotępne emulatory innych komputerów na Amigę: C64, Atari XL, Atari ST, ZX Spectrum, oraz inne wraz z porcją oprogramowania do nich: gry, demka, użytki i inne (350MB plików do Commodore64).

MAC EMULATOR + — cena: 30,-
nowy, kompletny emulator Mac'a SapeShifter 3.9, oraz oprogramowanie do niego - w sumie 650MB. Min. wymagania: A1200 i 4MB Fast Ram'u. Polska instrukcja.

MAC SOFT — cena: 30,-
wiele dobrych programów i gier z Mac'a: Eudora Light, FileMaker pro, Internet Exploler, Adobe Photoshop Trial, Quick Time, oraz gry: Civilization 2, Warcraft 2, Wolfenstein 3d, i inne. Polska instrukcja.

GRAPHICS SOFT — cena: 30,-
zbiór programów graficznych do uruchomienia bezpośrednio z CD. Edycja grafiki wektorowej i bitmapowej, otwarzacze do animacji itp. Dodatkowo katalog dla posiadaczy starszych amig lub mniej rozbudowanych (A500, A600, CDTV). Programy do drukowania, sterowniki do drukarek, kolorowe cliparty, oprogramowanie do przygotowania grafiki do internetu i inne.

OFFICE PRO — cena: 30,-
programy do biura, internetu i dla programistów: edytory tekstu, programy giełdowe i biznesowe, fonty wektorowe do PageStreama, oprogramowanie do sieci lokalnych, kompilatory języków programowania: Pascal, C, Amos, AmigaE, Basic, Amiga ROM Kernel Reference Manual. Dokumentacje standardów itp.

SCENEXPROLER II — cena: 35,-
najnowsze produkcje sceny amigowej: dema, moduły muz., rysunki, animacje, informacje i inne dodatki. Płyta wydana przez Cruel Brothers. Hit Roku 98.

PEŁNY i AKTUALNY KATALOG
OPROGRAMOWANIA ORAZ SPRZĘTU WYSYŁAMY BEZPŁATNIE POCZTĄ.
ZADZWOŃ !!!

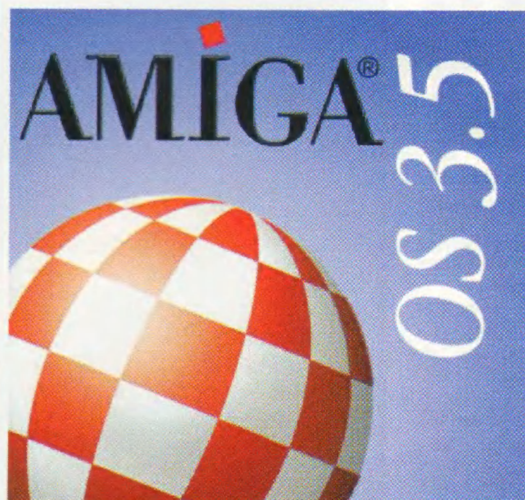
KOMIS

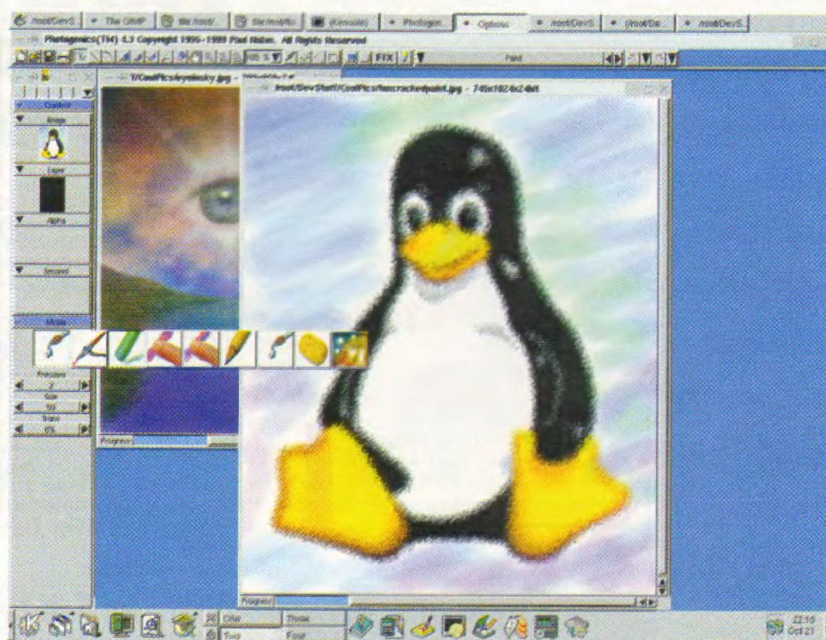
- **Oferta sprzętu do Amigi "z drugiej ręki".**
- **Sprzedaż wysyłkowa.**
- **Wszystko w 100% sprawne.**
- **Udzielamy gwarancji !!!**

towar:	*cena:*	*gwarancja:*
KOMPUTERY		
Amiga 500	240,-	3 m-ce
Amiga 600	320,-	3 m-ce
Amiga 1200 v3.0	480,-	3 m-ce
Amiga CD32	240,-	3 m-ce
MONITORY		
Commodore M1084S	340,-	3 m-ce
Philips 8833 II S	360,-	
Microvitek 1438s	550,-	
DYSKI TWARDE 2.5 cala		
212MB Toshiba	275,-	3 m-ce
340MB IBM	276,-	6 m-cy
DYSKI TWARDE 3.5 cala		
340MB Seagate	160,-	3 m-ce
360MB IBM	180,-	3 m-ce
540MB Quantum	230,-	3 m-ce
540MB Seagate	250,-	12 m-cy
850MB Quantum	260,-	3 m-ce
1,2 GB Quantum	280,-	3 m-ce
1.6 GB WD Caviar	290,-	3 m-ce
2.1 GB Samsung	320,-	6 m-cy
4.0 GB WD Caviar	360,-	3 m-ce
NAPĘDY CDROM		
4x Mitsumi	90,-	1 m-c
8x Mitsumi,Sony,BTC	110,-	1 m-c
12x Creative	130,-	1 m-c
24x BTC	135,-	1 m-c
24x Samsung	140,-	3 m-ce
32x LG	145,-	1 m-c
ROZSZERZENIA I KARTY TURBO		
0.5 MB A500	35,-	6 m-cy
0.5 MB A500 zegar	45,-	6 m-cy
2.0 MB A500	70,-	6 m-cy
E1204 + 4MB	150,-	6 m-cy
E1208 (0-8MB)	150,-	6 m-cy
M-TEC 1230/28 MHz	220,-	6 m-cy
M-TEC 1230/42 MHz	230,-	6 m-cy
E1230/40 (0-8MB)	260,-	6 m-cy
E1230/40 MK2	300,-	6 m-cy
Blizzard 1230-IV	450,-	6 m-cy
Apollo 1240/25 MHz	450,-	3 m-ce
Apollo 1240/40 MHz	550,-	3 m-ce
VIDEO		
digitizer FG24	150,-	3 m-ce
digitizer FG24 plus	200,-	3 m-ce
genlocki, itp.	TEL	
I INNE		
stacja dysków A500	65,-	1 m-c
stacja dysków A600/1200	65,-	1 m-c
zasilacz PC 200W	40,-	3 m-ce
zasilacz Amiga 25W	45,-	3 m-ce
zasilacz Amiga 40W	55,-	3 m-ce
klawiatura A1200	40,-	6 m-cy
klawiatura A600	55,-	6 m-cy
klawiatura A500	55,-	6 m-cy
Obudowa Tower A1200 kpl.	180,-	3 m-ce

Podano ceny orientacyjne - szczegółowych informacji udzielamy telefonicznie.
Rezygnując z gwarancji otrzymasz rabat.
Przyjmujemy sprzęt do komisu (tylko sprawny).

ZAPRASZAMY 9.00 - 17.00
tel. 0-81 887 59 47
tel. 0-81 887 59 57
tel. 0-602 63 50 51





Wokół OS 3.5

Premiera rynkowa systemu 3.5 wywołała pozytywne i negatywne działania w amigowym światku. Do dobrych znaków należy niewątpliwie ogromne zainteresowanie nowym OSem. Powstały już strony poświęcone temu oprogramowaniu. Jedną z nich znajdziecie pod adresem:

http://www.onelist.com/community/AmigaOS35

Z premierą systemu wiąże się także dość nieprzyjemna sprawa. Mianowicie w niecały tydzień po ukazaniu się OS 3.5 jego piracka wersja pojawiła się na wielu serwerach FTP oraz w większości BBSów (podobnie stało się z WipeOutem i to w dodatku przed pojawieniem się gry w sklepach). W takiej sytuacji powstawanie nowego oprogramowania na Amigę staje się coraz mniej realne (rynek i tak nie jest wielki, a do tego piractwo szerzy się coraz bardziej). Najbardziej boli crackowanie nowego systemu. Nikt nie zmusza do upgrade'owania OS. Jeśli to robisz – zrób to legalnie. Jest to podstawowy kawałek softu, którego będziesz używał non-stop. Zanim sięgniesz po piracką wersję OS 3.5, zastanów się!

Co na targach?

Na tegorocznych targach komputerowych w Kolonii działo się sporo ciekawego. Amiga International zaprezentowała możliwości systemu 3.5 (który oczywiście można było nabyć). O nowych modelach Amigi – cicho.

Haage & Partner zacieśnia współpracę z Amigą (firmą) – prowadzone są rozmowy na temat przeportowania systemu na PPC. Poza tym H&P zaprezentowała niemałą dawkę softu: STFax 4.0, NetConnect 3.0, Voyager 3.0, AmiIrc 3.0, NetInfo 2.0, MetaWeb, Storm DSK (Developer Survival Kit czyli pakiet narzędzi dla developerów, w skład którego wchodzą: StormC 3.0 68K ANSI C/C++ compiler, StormC 3.0 power PC ANSI C/C++ CROSS compiler, StormPowerASM 68K i power PC CROSS assembler, StormWIZARD V2.2, StormMesa – w 100% kompatybilna z OpenGL biblioteka dla 68K i PPC), najnowszą wersję Amiga Writera, Tornado 3D v.3.0, ImageFX 4.1, Art Effect 3.0, PageStream 4.0.

Felix Schwartz zaprezentował pełną wersję fxPAINTa (o którym dalej). Firma Epic Marketing zaprezentowała grę Dafel Bloodline. Gracze mogli nacieszyć swe oczy widokiem dema Heretica II (portowanego przez Hyperion Software).

Z kolei na stanowisku Schatztruhe oprócz znanych osobistości (między innymi Urban D. Mueller – guru od Aminetu) można było podziwiać (a jeśli chodzi o soft – kupić po promocyjnych cenach): Aminet 33, Aminet Set 8, AmigaOS 3.5, Digital Almanac II V1.7.

Firma APC&TCP udostępniła płytkę Scene Archives 9. O zawartości krążka można się dowiedzieć odwiedzając stronę:

http://www.chiemgau.com/apc&tcp

Oczywiście to nie wszystkie atrakcje targów. Było sporo softu i sprzętu (ciekawe i odbajerzone obudowy do Ami). Jak zwykle trudny do zdarcia Petro T. udzielał odpowiedzi ciekawskim, którzy nieco z dystansem podchodzili także do niego (a to „dzięki" ostatnim niedomówieniom i nieporozumieniom „na górze"). Generalnie jednak targi jak co roku udowodniły, że „jednak się kręci" w branży amigowej.

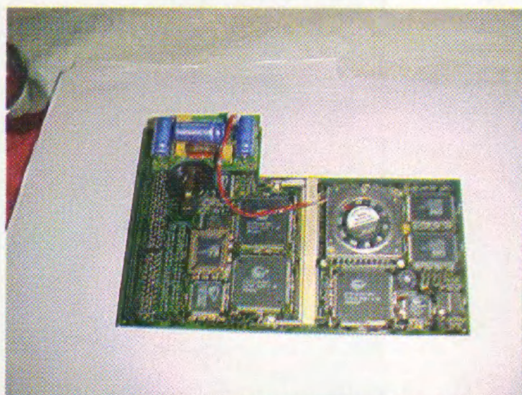
Opus Magellan 5.82

Dostępna jest już kolejna, nosząca numer 5.82 wersja Magellana. Wiadomość ta jest o tyle istotna, że w związku ze zmianą sposobu zarządzania paletą w OS 3.5 stary Magellan nie bardzo radził sobie z kilkoma problemami. W nowej wersji program współpracuje z OS 3.5. Patch podnoszący numer wersji do 5.82 jest dostępny pod adresem:

http://www.gpsoft.com.au/pub/dopus/DOpusPatch8182C.lha

fxPAINT

Program do image processingu (mogący służyć także jako program malarski) jest już dostępny. W pełni współpracuje z nowym systemem (ikonki, datatypes, workbench, drukowanie). Choć pisaliśmy o nim w poprzednim numerze, warto przyjrzeć się jego możliwościom nieco bliżej. fxPAINT pracuje ze skanerami, VHI grabberami i tabliczkami graficznymi. Wykorzystuje procesory PPC (zarówno pod WarpUP jak i PowerUP). Procedury odpowiedzialne za drukowanie zostały zoptymalizowane pod kątem: TurboPrinta, starego printer.device oraz nowego API (OS 3.5). Program oferuje łatwy w obsłudze, 24-bitowy Alpha Channel, ponad 70 efektów (tworzonych i wyświetlanych w czasie rzeczywistym), z których ciekawszymi są: bumpmapper, earthquake, watermark, explosion-tile, fish eye czy anti red eyes. Oczywiście to tylko niewielki ułamek efektów, wśród których znajdziemy bardziej popularne (Black&White, korekcja składowych, emboss, oil-painting itp.).







Oprócz zaawansowanych technik przetwarzania obrazków fxPAINT pozwala na tworzenie własnych rysunków, między innymi dzięki typowym oraz niespotykanym narzędziom malarskim (magic stick – pantograph, rysowanie ogniem, gradienty itp.). Program ułatwia składowanie pików (katalogowanie, tworzenie połączeń, eksport w formacie HTML) oraz konwertowanie obrazków (rozpoznawanie wielu formatów, przetwarzanie całych katalogów). fxPAINT wyposażony jest w port ARexxa i dodatkowo połączony z programami fxALBUM i fxCONV. Cena programu to 77 dolarów amerykańskich (71 Euro).

E-mail: info@innovative-web.de
http://www.innovative-web.de/

Digital Almanac II

Gotowy jest program astronomiczny zawierający pokaźną dawkę informacji o kosmosie (w bazie danych znajduje się ponad 500 tys. gwiazd, ponad 55 tys. planet, 40 tys. innych obiektów). Dzięki DA II można dowiedzieć się, jak wyglądają księżyce Jowisza, Saturna i Uranu, jaka jest struktura Drogi Mlecznej, obejrzeć widoki nieba z różnych punktów (z dowolnego ciała niebieskiego znajdującego się w Układzie Słonecznym). Program umożliwia oglądanie i nagrywanie animacji w formacie IFF-Anim, QuickTime i MPEG. Digital Almanac działa z rozsądną prędkością (im szybszy sprzęt, tym większa przyjemność z obsługi), a gwarancją wykorzystania pełni mocy procesora są dedykowane procedury obsługi procków (program rozpoznaje konfigurację Amigi, na której został odpalony). Twórcy umieścili przydatną opcję tworzenia galerii. Program posiada support dla CyberGraphX, XPK (dla składowania skompresowanych zdjęć) oraz Turboprinta (w wersji co najmniej 3.0).

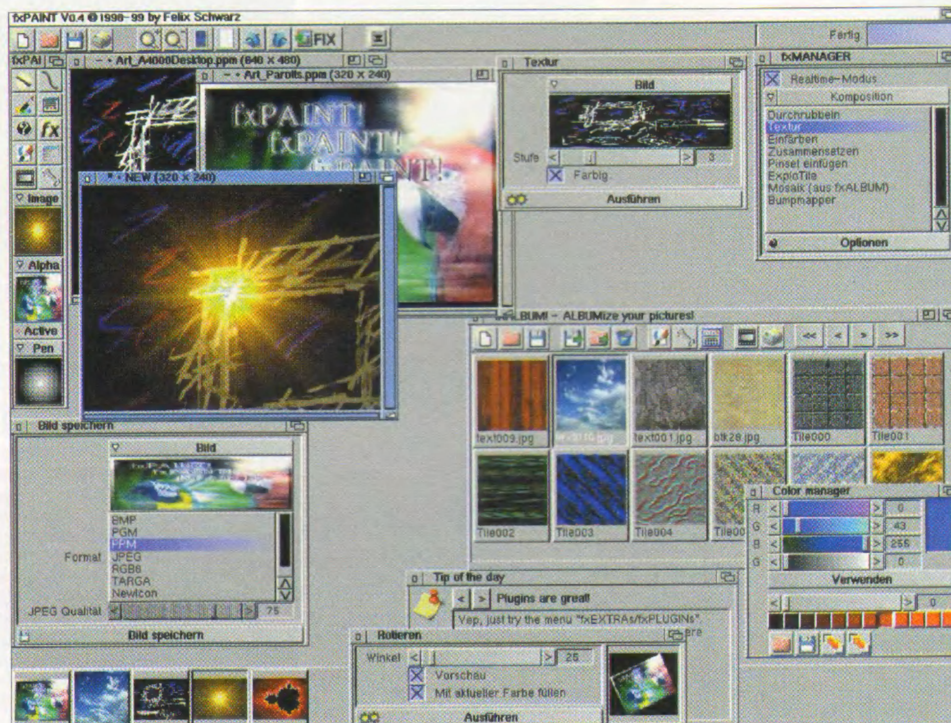
Minimalne wymagania Digital Almanac II: OS 3.0, AGA, MC68020/68881 (koprocesor wymagany), 4 MB wolnego Fast RAM, HD oraz MUI w wersji co najmniej 3.8 (pakiet dostarczany jest razem z programem). Konfiguracja zalecana: OS 3.1, procesor 040 lub 060, 16 MB Fast RAM i karta graficzna (CyberGraphX 3.x/4.x). Sugerowana cena detaliczna to 69 DM.

Elastyczny Photogenics

Paul Nolan bez ustanku pracuje nad swoim sztandarowym programem. Demo nowego Photogenicsa da się już uruchomić pod Linuxem. Dlaczego pod Linuxem? Autor postanowił nie przywiązywać się do konkretnego systemu operacyjnego, program nie odwołuje się więc do specyficznych funkcji jakiegokolwiek OS. Nowy Photogenics osadzony jest w multiplatformowym systemie operacyjnym i z dużą łatwością może być dostosowany do działania w konkretnym środowisku. Dzięki takiemu rozwiązaniu Photogenics ma duże szanse ukazać się zarówno w wersji dla AmigiNG, jak i QNXowego systemu (jakkolwiek będzie on wyglądał). Niech nikogo nie zmyli pingwinek na screenshocie z dema – Paul Nolan nie opuszcza Amigi.

ImageFX 4.1

Dostępna jest łatka podnosząca numer wersji ImageFX do 4.1. Co nowego zaoferuje nam ten program? Mniej błędów (choć w większości pomniejszych, jednak uciążliwych), kilka nowych opcji i operacji, nowe komendy ARexxa oraz wygodniejszą obsługę (dodano i poprawiono



kilka drobiazgów typu cycle gadżet do zarządzania efektami na warstwach).

ftp://ftp.novadesign.com:21/imagefx/Official_Upgrades/

Opóźnienia w Phase 5

Karty z procesorami G4 nie opuszczą fabryk Phase 5 w zapowiadanym wcześniej terminie. Według P5, wina leży po stronie dostarczyciela podzespołów, Motoroli. Firma ta nie jest w stanie dostarczyć kontrolera MPC107, jaki przewidziano w projekcie nowych kart. Jeśli sytuacja się nie wyjaśni i podzespoły nie trafią na czas do Phase 5, to najprawdopodobniej zmieniona zostanie konstrukcja tych kart, przez co będą dostępne dopiero na początku przyszłego roku (tym, którzy złożyli wstępne zamówienia na karty, Phase 5 prześle dokładne specyfikacje techniczne „nowego" modelu).

DarcNES/Amiga

Dostępny jest multiemulator konsol (stworzony na bazie DarcNESa), przeznaczony zarówno dla posiadaczy kart z procesorami PPC, jak i samych motorolek (040 i 060). Wersja 68K została zoptymalizowana (nowe procedury c2p pozwalają na efektywniejsze wykorzystanie układów AGA). Od nowa napisano także procedury obsługi dźwięku. Zatem – do konsol!

ftp://ftp.amidog.com/pub/emu/dn991031a.lha

Bierzmy sprawy w swoje ręce

Powstała nowa inicjatywa rozruszania amigowego rynku. Projekt TAVP (The Amiga Volunteer Project) ma w założeniu skupiać fanatyków naszego komputera; ludzi, którzy za darmo będą wykonywali pracę na rzecz skonsolidowania rynku oprogramowania. Podstawową rolą wolontariuszy będzie kontaktowanie się z firmami piszącymi soft na Amigę i oferowanie im pomocy (np. betatestowanie, sugestie, choć zdolni programiści, graficy czy muzycy z pewnością mają szansę dołączyć się do jakiegoś projektu – być może firma ich opłaci). Projekt TAVP zakłada również zakup praw do programów z innych platform (głównie z PC) i odsprzedaż ich firmom amigowym. Ewentualne zyski byłyby wykorzystane na „cele statutowe" :). Zainteresowanych przyłączeniem się do projektu odsyłam do pomysłodawców:

official_tavp@hotmail.com.

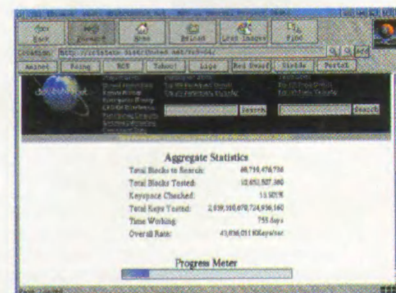
Druga rocznica The Amiga RC5 Team effort

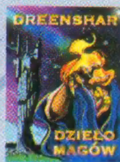
Amigowa drużyna kodołamaczy już od dwóch lat partycypuje w projekcie RC5-64 Challenge. Dotychczasowe osiągnięcia to piąta lokata (spośród ponad 8000 zespołów) i 2000 członków drużyny (z czego 660 Amigowców ma karty z procesorami PPC). Nadchodzące nowe dopalacze (G3 i G4) z pewnością jeszcze bardziej poprawią pozycję amigowego zespołu. Wciąż nie jest za późno, aby dołączyć do drużyny. Aby to uczynić, należy połączyć się ze stroną:

http://distributed.amiga.org

A oto najświeższe wyniki:

1. Slashdot.org	249,255,609
2. Team EvangeLista (Macs Rule!:-)	227,066,279
3. Team Warped (OS/2)	141,942,779
4. AnandTech	136,600,006
5. The Amiga RC5 Team effort	116,531,980
6. Japan FreeBSD Users Group	111,346,451
7. Japan Linux Users Group	103,637,724
8. L0phT Heavy Industries	94,452,995
9. Libertarians for Privacy	93,636,984
10. Team Win32 (Windows)	75,459,825





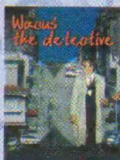
Dreenshar - 35 zł
Wyzwanie kierowane do miłośników gier RPG. Kilkanaście wypełnionych zasadzkami labiryntów! Elementy gry przygodowej i logicznej.



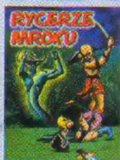
Szachista - 35 zł
Program szachowy! Zaawansowane algorytmy rozgrywające, zadania szachowe, trzy poziomy trudności. Partner i nauczyciel gry w szachy!



W potrzasku - 35 zł
Rozbudowana gra RPG. Rozległe, pełne wrogów labirynty. Kilkadziesiąt zadań do wykonania. Droga do wolności prowadzi przez piekło...



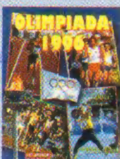
Wacuś the detective - 35 zł
Nieprzeciętna gra zręcznościowo platformowa. Trzy rozbudowane światy. Zabawna grafika i animacje. Dziesiątki przeciwników.
(gra wymaga 1MB Chip RAM)



Rycerze Mroku - 35 zł
Walczysz aby przeżyć! Digitalizowane postacie przeciwników i scenerie walki. Realistyczne przedstawione zmęczenie i refleks walczących.
(gra wymaga 1MB Chip RAM)



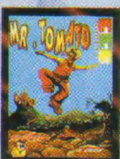
Skaut Kwatermaster - 29 zł**
Gra przygodowa... Niezwykle zabawna gra okraszona komiksową grafiką i doskonałą muzyką. Prawdziwy przebój. Gra nagrodzona **ZŁOTYM DYSKIEM** przez Świat Gier Komputerowych.



Olimpiada 1996 - 29 zł
Symulator sportowy. Spróbuj swoich sił w biegu, rzucie młotem, oszczepem, skoku w dal, łucznictwie i strzelaniu do rzutków. Prawdziwe emocje!



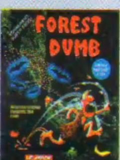
Astral - 29 zł
Gra platformowa. Labiryntówka z prawdziwą 'magiczną' grafiką. Mroczny świat magii czeka na Ciebie. Szesnaście poziomów magicznych przygód.



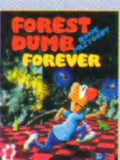
Mr TOMATO - 29 zł**
Doskonała gra platformowo zręcznościowa. Rewelacyjna muzyka i dopracowana grafika. Przeżyć, mając do dyspozycji tylko pomidory i własne nogi, to jest zadanie dla Ciebie!



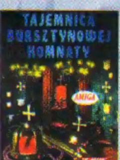
Eskadra - 29 zł
Kto z nas nie kłócił się ze znajomymi? A kto wpadł na pomysł rozwiązania kłótni w powietrzu?! Uczynili to autorzy ESKADRY! Walka rozgrywa się w kilku sceneriach, a grać możesz z kolegą, komputerem lub oboma jednocześnie.



Forest Dumb - 29 zł**
Gra zręcznościowa. Doskonała gra platformowa charakteryzująca się niezwykłą dynamiką akcji. Barwna grafika, płynny scrolling we wszystkich kierunkach, rozbudowane poziomy.



Forest Dumb FOREVER - 29 zł
Gra zręcznościowa. Druga część Forest Dumb. Jeszcze więcej zabawy! Nowe poziomy, nowi przeciwnicy, nowa porcja rozrywki!



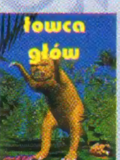
Tajemnica Bursztynowej Komnaty - 29 zł
Gra przygodowa. Ponad 50 lokacji, digitalizowane plenery, a wszystko w 4096 kolorach. Spróbuj odnaleźć skarb.



Mega Blast - 25 zł
Gra zręcznościowa. Ulepszony "klon" Dyna Blast. Dziesiątki labiryntów, mnóstwo niespodzianek, inteligentni przeciwnicy. Możliwość jednoczesnej gry do sześciu osób.



Skarb Templariuszy - 29 zł
Gra przygodowa przenosząca w świat lochów i baszt zamku Templariuszy. Sekretne znaki, tajemnice i zagadki w drodze do legendarnego skarbca.



Łowca głów - 25 zł
Rozbudowana gra zręcznościowa, w której niespodzianki i pułapki spotyka się na każdym kroku. Wśród kilkudziesięciu scenerii odbywa się niezwykłe polowanie.



Brydż - 25 zł
Program przybliżający zasady brydża, jedynej gry karcianej, która określana jest mianem sportu. Dzięki zachowaniu reguł gry, program jest nauczycielem i niezłym przeciwnikiem.



Alien Target - 29 zł
Świetna strzelanka. Musisz być szybszy od przybyłych z kosmosu "obcych". Cztery poziomy, setki przeciwników.



Sen - 29 zł
Rozbudowana gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w koszmarnym śnie. Skanowana grafika, niezwykłe zagadki.



Monster - 25 zł
Mroczny klimat, a w nim dużo walki z nacierającymi przeciwnikami. Dwadzieścia poziomów z grafiką 3D.
UWAGA: wymaga A1200.

UWAGA: ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD).

LK AVALON

L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

tel: (17) 85 22 707
amiga@lkavalon.com

SUPER OKAZJA! 4 gry za cenę 3!
Jeżeli zamówisz trzy dowolne gry z tej oferty, to wybraną przez siebie czwartą dostaniesz za 1 zł!!!

Pisz, dzwoń, zamawiaj i oszczędzaj!

Za gry płacisz przy odbiorze przesyłki. Do wartości zamówionych gier doliczamy koszty pocztowe w wysokości 7 zł. Zamawiając podaj drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym, typ komputera, tytuły zamawianych gier oraz, przy jednorazowym zamówieniu 3 gier, tytuł gry za 1 zł.

PROLINE SOFTWARE

tel. (0-601) 350-400
(pon.– pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 14)

KOMPAKTY

- ACS z kompaktem 19 zł (archiwa 16 zł)
- Kompakty „Magazynu Amiga"
- Oprogramowanie (DOpus5, Octamed SS, PageStream3...)

DYSKI

GRY – NOWOŚCI

AMI KISS (A500+/600/1200) zabawa dla dzieci .... 6 zł
AMOEBA & MARBLES (A1200HD+) warcaby .... 9 zł
BANANA ISLAND (A1200) małpa na platformach .... 9 zł
BELLE'S PAINT (AMIGA/2Ram) edukacja i zabawa dla dzieci .... 15 zł
BREED96 II (AMIGA) druga część strategii kosmicznej .... 12 zł
BRIDGE & SNOOKER (AMIGA) brydż i snooker .... 12 zł
CHARLIE CHIMP (AMIGA) zręcznościówka .... 9 zł
CHARLIE CHIMP '97 (A500+/600/1200) druga część .... 9 zł
DAMAGE (A500+/600/1200) SHEEP SHOOTER (AMIGA) sadystyczne .... 12 zł
DOCTOR STRANGE2 (AMIGA) & WORM OUT (A1200) zręcznościówki .... 9 zł
DR MARIO&MARIETTO (AMIGA) zręcznościówka z Mario .... 12 zł
FEDERATION (AMIGA) strategia kosmiczna .... 12 zł
GAME BLASTER (A500+/600/1200) nieśmiertelności .... 9 zł
GIDDY II (A1200) druga część przeboju, zr–przyg .... 12 zł
GROWORM (A1200) strzelanina .... 9 zł
JASIO & OVERDOSE (A1200) zestaw gier logicznych .... 9 zł
KICK IT (A500+/600/1200) kopiący maniak .... 12 zł
KIDS ONLY (A500+/600/1200) edukacja i zabawa dla dzieci .... 19 zł
KIKUGI & ACM (A1200HD+) kierujesz ruchem na lotnisku .... 9 zł
LOGIC (A500+/600/1200) gra logiczna .... 9 zł
MEMORY & ThePLUBZ (A1200) zestaw gier logicznych .... 9 zł
MONOPOLY & CHINA CHALLENGE3 (AMIGA) gra w monopol .... 12 zł
PENGO TWINS & ARCHON (A1200) pingwin i Archon .... 9 zł
PENGO (A500+/600/1200) zręcznościówka z pingwinem .... 9 zł
PIV & BORISBALL (A1200HD+) paletki na AGĘ .... 9 zł
PLAYBALL (A1200) gra logiczna .... 9 zł
POPEYE (A500/1200) MINE RUNNER (AMIGA) marynarz i miner .... 12 zł
SKIP (AMIGA) gra logiczna .... 6 zł
STRIP POT (A1200) rozbierany jednoręki bandyta .... 15 zł
SWORD (AMIGA) zręcznościówka .... 6 zł
TETRAS & BLOCKOUT (A1200) zestaw z tetrisami .... 9 zł
WITNESS REMIX (A500+/600/A1200) strzelanina .... 9 zł
ZONALWAR (AMIGA) strategia wojenna .... 12 zł

UŻYTKI – NOWOŚCI

AHI (A1200HD+) pakiet AHI + programy .... 8 zł
AWORLD 5 (OS2HD) najnowszy atlas świata, mapy, dane, inne .... 20 zł+
DIGI BOOSTER 1.7 (A1200) 8-kanałowy pełny program muzyczny .... 6 zł
DIR STUDIO (A500+/600/1200) DiskMaster & FileMaster .... 12 zł
DIR STUDIO 2 (OS2HD) Filer, MTool2 zarządza plikami .... 9 zł
F–BASE II (A1200) bardzo prosta i przydatna baza danych .... 12 zł
GFXLAB24 (A1200) pakiet do obróbki grafiki, coś jak ADPro .... 10 zł
GFXTools2 (A1200HD+) morhing & konwersja .... 10 zł
HIP (AMIGA) najlepsza odgrywajka muzyki z PC i Amigi .... 10 zł
MAGICWB II (A1200HD) nakładka ikonek .... 8 zł
MUI (A1200HD) środowisko gfx dla Amigi .... 9 zł
MUSIC STUDIO 3(A500+/600/1200) MidiTracker + ... 12 zł
NARZĘDZIA 1 (A500+/A600/A1200) ratowanie i optymalizacja dysków .... 8 zł
NARZĘDZIA 2 (OS2) test komputera, obsługa urządzeń, amigowy Norton .... 9 zł
NARZĘDZIA 3 (OS2HD) szyfrowanie, konwersja polskich znaków... .... 9 zł
NEW ICONS (A1200HD) nakładka ikonek .... 8 zł
OFFICE (A500+/A600/A1200) kalendarz, notes, organizer .... 15 zł
PC CONVERT (A1200HD) konwersja tekstu i danych Amiga-PC .... 12 zł
PRZEGLĄDARKI 3 (A1200HD+) Avi, QuickTime, Fli .... 8 zł
PRZEGLĄDARKI 4 (A1200HD+) MPEG audio i video .... 8 zł
RIPPER STUDIO (A500+/600/1200) wszystko do rypania .... 12 zł
SAMPLES STUDIO (A1200) programy do obróbki sampli .... 12 zł
VIRUS (A500+/600/1200) programy antywirusowe .... 5 zł
VIRUS HD(OS2+HD) najnowsze programy antywirusowe .... 8 zł

ECALC II – Arkusz kalkulacyjny z polskim opisem dla A500+/600/1200. Cena 30 zł.
EDWORD 6 – Prosty edytor tekstu z polskim opisem dla Amigi 500+/600/1200. Cena 20 zł. Dodatkowo Dodatkowo program Korektor (sprawdza błędy ortograficzne).

* (AMIGA) – działa na wszystkich Amigach 1mega
* (A500+/600/A1200) – działa na przerobionej A500 z OS2.x oraz 1 Mega CHIP Ram (OS2HD2Ram)
* „OS2" – wymaga systemu 2.x/3.x; „HD" – wymaga dysku twardego; „2Ram" – minimum 2 mega Ram

P.H. PROLine

P.O.Box 36, 05400 OTWOCK
tel. (0-601) 350-400
(pon.– pt. od 9 do 20, sobota od 9 do 14)

UWAGA ! SPRZEDAŻ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM PO DOLICZENIU KOSZTÓW PRZESYŁKI.
CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA DO 3 TYGODNI.
Jeśli chcesz otrzymać pełną OFERTĘ przyślij kopertę ze znaczkiem oraz dobrą dyskietkę. Jeśli posiadasz SONY PLAYSTATION, SATURNA lub NINTENDO 64 wystarczy koperta ze znaczkiem.

Uwaga! W przypadku wystąpienia błędów na dysku prosimy o zaklejenie cienkim plastrem lewego okienka dysku HD. Przyczyną błędów jest posiadanie stacji dysków HD.

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

Najważniejsza informacja: wiadomo już, co będzie z ACSem w przyszłym roku. Otóż magazyn będzie się ukazywał, ale tylko w wersji z coverCD. Mimo ostatniego podniesienia ceny wydawanie edycji bez CD przestało być opłacalne dla wydawnictwa. Kłopoty z niedoborem materiałów mamy już chyba za sobą, więc ACS z CD będzie się ukazywał, dopóki będzie rentowny (czytaj: dopóki będzie go kupowała wystarczająca liczba osób).

Po ukazaniu się ACS 7/99 dostaliśmy masę emaili (i garść listów) z pochwałami za zmiany wprowadzone w magazynie. Szczególnie mocno „dostało się" Adamowi za rewelacyjny Waszym zdaniem krążek. Co jeszcze bardziej cieszy, większość emaili zawierała oferty współpracy, czego owoce możecie znaleźć już w tym numerze. Wielkie dzięki. Rzućcie wszyscy okiem na nazwiska autorów tekstów w tym i następnych wydaniach ACS – jeśli na jakimś party czy innym spędzie spotkacie te osoby, postawcie im po browarze, bo to dzięki nim ACS dalej się ukazuje.

WASZYM ZDANIEM...

Marcin Nowak postanowił oświecić nas w sprawie Blitza i PowerPC: Trwają prace nad następcą Blitza – PowerBasic (najprawdopodobniej tak będzie się nazywał), który będzie supportował PPC. Na dzień dzisiejszy, zdaniem autora, można już kompilować prostsze programy. Składnia rozkazów będzie podobna do tych ze starego Blitza, więc przesiadka nie będzie zbyt bolesna. Prawdopodobnie będzie dołączony jakiś konwerter Blitz -> PowerBasic.

Pakiet NewCommandSet do Blitz Basica (dostępny na Aminecie) jest właśnie częścią PowerBasica (swego rodzaju zapowiedzią). Po prostu autor rozwijając swój produkt supportuje jednocześnie „staruszka".

Powtarzam się, ale PowerBasic będzie kompilował programy zarówno pod M68K, jak i pod PPC (to jest w zasadzie odpowiedź na zadane przez czytelnika pytanie). Niestety nie wiem, kiedy PowerBasic się ukaże. Będzie to produkt oczywiście komercyjny.

Dzięki. Z innej beczki: amigowa dyskusja zapoczątkowana Wielkim Wybuchem (czyli pamiętnym tekstem Tinnera) zaczyna już żyć własnym życiem. Niejaki Gregor z pomorza postanowił dorzucić swoje trzy cegiełki i opisać sprawę z całkiem innego punktu widzenia – z perspektywy gracza.

Na początek chciałbym przedstawić mój konfig: A1200 30/50 MHz, FPU 40 MHz, 32 MB Fast RAM, czytnik CD-ROM 32x, HDD 2160 MB. Od razu chciałbym zaznaczyć, że nie jest to tekst przeznaczony dla tzw. zaawansowanych, ale dla ludzi o podobnym sprzęcie i zainteresowaniach – grami. Całkiem niedawno był u mnie kolega, posiadacz PC pozytywnie nastawiony do Amigi i całkiem niezłośliwie spytał, w co gram. Odpowiedziałem mu to, co odpowiadałem przez ostatnie trzy lata: The Settlers, Civilization, Colonization. Kolega nic nie mówił, ale ujrzałem mały, ironiczny uśmieszek. Byłem wtedy posiadaczem 8 MB Fast RAM oraz zielonego monitora. Wtedy postanowiłem coś zmienić. W grę wchodził zakup konsoli lub rozbudowa sprzętu. Wraz z sześcioletnim synkiem zdecydowaliśmy się na to drugie. Po zakupie SIMMa 32 MB, monitora Amiga M1438S i pożyczeniu koprocesora (dzięki Wembley) postawiliśmy mamę wobec faktu dokonanego (rzucając na stół książeczkę spłat) i zabraliśmy się ostro do rzeczy.

Chciałbym przy okazji namówić wszystkich do zakupu chociaż 16 MB pamięci. Naprawdę warto. W tym czasie na ACS coverCD 4/99 wyszedł menedżer PSV. Nawet nie wiem jak dziękować autorowi za najlepszy menedżer na świecie i to za cenę gazety z CD (mylisz się – PSV jest darmowy, a kasę zgarnęliśmy my – tu demoniczny rechot RB). Po rozbudowie sprzętu zastanawiałem się, w co grać. Na pierwszy ogień poszedł Doom, który dobrze chodzi na 8 MB. Descent się „haczy", ale da się grać, to samo dotyczy Abuse. O Quake posiadacze 030 mogą zapomnieć. Ruszy, ale... Chociaż pozycje takie jak PSV zadowalały mnie w zupełności, zacząłem utyskiwać na brak tytułów takich jak choćby kontynuacje The Settlers i Civilization. Zaraz zaraz, te wszystkie gry są na Maca – zabrałem się więc za wertowanie gazet i co? Okazało się, że bez 040 i karty graficznej będzie ciężko uruchomić cokolwiek. Pełen czarnych myśli spróbowałem uruchomić ShapeShiftera 3.10. Do dyspozycji miałem ROM na CPU 030 1 MB, system w wersji 7.6.1 w pliku, 320 MB partycję na twardym dysku oraz płytkę zapełnioną wersjami demo i shareware gier na Maca. Konfiguracja ShapeShiftera naprawdę nie jest skomplikowana i nawet taki lamer, jak ja, sobie z nią poradził, chociaż na początku pomógł mi kolega (WEMBLEY, co ja bym bez niego zrobił), który zresztą nie widział sensu uruchamiać emulatora. Początkującym w emulowaniu doradzam używania obu emulatorów. Po uruchomieniu systemu i sformatowaniu partycji, co trwało baaardzo długo, zacząłem zabawę. Teraz coś do użytkowników kart 030. Ludzie, zbierajcie pieniądze i rejestrujcie Fusion. Tylko na tym emulatorze właściciele trzydziestek mogą sobie pograć. Jest co najmniej trzykrotnie szybszy niż konkurencja. Chciałbym obalić mit, jakoby Settlers 2 chodziło tylko pod kartą graficzną. Chodzi pod ShapeShifterem, tylko że baaardzo wolno. Pod Fusionem nie udało mi się programu odpalić. Ale i tak skakałem z radości. Teraz kolej na prawdziwy hit, opisywany na łamach ACS Civilization 2. Opis jest świetny, poza jednym przekłamaniem: gra chodzi świetnie na moim 030 pod Fusion. Gdy zobaczył to kolega z A500, prawie się popłakał. Czas na Legions, strategię z ładną grafiką – chodzi równie szybko, jak Civilization 2.

Nie chcę tu jednak opisywać gier, ani twierdzić że Mac jest zbawieniem dla Amigi. Takie gry jak TFX, Fundation, PSV, Napalm same obronią wizerunek Amigi w świecie gier, ale w dzisiejszych czasach trzeba się łapać czego się da. Wiem teraz na pewno, że w czasach PPC i 060 mogę swoją platformę nazwać komputerem do gier. Dla mnie spełnia to zadanie znakomicie, chociaż myślę o rozbudowie sprzętu. Wiem, że za pomocą Amigi mogę sięgać po najlepsze tytuły wszech czasów, a barierą jest tylko sprzęt.

Jestem graczem. Komputer kupiłem z myślą o grach i tylko w tym celu. Niektórzy zapytają, dlaczego w takim razie pozostałem przy Amidze i nie zamieniłem na platformę, na którą pisze się więcej programów rozrywkowych? Odpowiedź jest prosta: Amiga jest komputerem, przy którym można się świetnie bawić i spędzić wiele radosnych chwil z całą rodziną. Musicie także przewidzieć to, że czasy piractwa mijają i pomyśleć czy nie lepiej poczekać pół roku na konwersję prawdziwego hitu i dwa razy do roku kupić oryginał, który da nam wiele wyśmienitej zabawy na długie miesiące, lub czekać na amigowy hit, który nie jest przereklamowany (np. Napalm) niż płacić za coraz głupsze, zbajerowane i przereklamowane gierki na PC. Ja tam wybieram to pierwsze. Jeżeli będziemy kupować oryginały, rynek na pewno się ustabilizuje i coraz więcej firm będzie wydawać dobre gry. Pamiętajcie, że nie trzeba mieć superkonfiguracji, żeby pograć na Amidze, a autorzy artykułów wraz z namowami na zakup szybszych procesorów niech nie zapomną testować programów na słabszych kartach.

Jeżeli ktoś z czytelników chciałby się dowiedzieć szczegółów na temat uruchamiania programów na Macu, zapraszam do pisania listów na adres:

GREGOR
ul. Słowackiego 7/3
77-300 Człuchów
woj. Gdańsk

Gregor dorzucił także garść porad dotyczących gier pod „Maćkiem" – postaram się wrzucić je w postaci ramki w następnym Jabcoku. A teraz pora na

PYTANIA

W jaki sposób przygotować plik z Doom 1 (oryginał) do pracy z amigowym portem Dooma (mój konfig: A1200 040/33 MHz)? Konfiguracja nie ma tu nic do rzeczy, a instalacja danych z pecetowego Dooma w amigowej wersji polega po prostu na przegraniu pliku doom.wad do katalogu, w którym znajduje się plik wykonywalny amigowego portu gry. Po uruchomieniu amigowy Doom automatycznie rozpoznaje dane do gry.

Czy zwykły modem od peceta pasuje do Amigi i czy trzeba mieć jakieś specjalne kable? Tak, pecetowe modemy zewnętrzne współpracują z Amigą. Niestety, mają małe gniazdka szeregowe, a Amiga – duże. Dlatego trzeba nabyć odpowiednią przelotkę.

Programy potrzebują różnych, czasem dość dziwnych bibliotek. Mam Amigę CD32 z Promodule, ale nie mam twardego dysku, a wszystkich bibliotek nie da rady zmieścić na dyskietce systemowej. Postanowiłem zrobić sobie dyskietkę z dodatkowymi bibliotekami, ale jak zmusić system, aby z niej korzystał? Nagraj biblioteki na dyskietkę – jeśli mają być tam tylko one, niech będą w katalogu głównym. Nadaj dyskietce taką nazwę, która nie będzie zbieżna z urządzeniami logicznymi. Niech to będzie np. Libs2.

Teraz musisz dopisać jedną linię w sekwencji startowej. Można zapisać tę linię jako oddzielny skrypt i uruchamiać z ikony, ale gdy wpiszesz ją do sekwencji startowej, wszystko będzie się odbywać automatycznie. Sekwencję edytujesz np. takim poleceniem w CLI:

```
ed s:startup-sequence
```

Ukaże się okno z zawartością Startup-Sequence. W okolicach początku skryptu znajdują się linie z przypisami – rozpoczynające się od 'assign >nil:'. Za ostatnią z nich zrób [Enterem] wolną linię i wpisz:

```
assign >nil: libs: libs2: add
```

Oznacza to, że Twoja dyskietka Libs2 (czy jak ją nazwiesz) wchodzi w skład urządzenia logicznego Libs:, gdzie programy szukają potrzebnych bibliotek. Parametr 'add' oznacza, że nowa ścieżka została dodana do urządzenia Libs: nie likwidując poprzednich ustawień. Dzięki temu programy będą szukać bibliotek najpierw w katalogu Libs Twojej dyskietki systemowej, a dopiero gdy tam jej nie znajdą, sięgną do dyskietki Libs2 – zostaniesz poproszony o jej włożenie do stacji.

Zamknij okno Eda klikając na gadżet w lewym-górnym rogu i wciskając klawisz [Y] – program przed wyjściem nagra nową postać sekwencji na dyskietkę. Teraz musisz zaznaczyć, że startup-sequence to skrypt (Ed skasował atrybut S pliku). W CLI napisz:

```
protect s:startup-sequence s add
```

I to wszystko. Możesz tworzyć kolejne dyskietki z bibliotekami nazywając je np. Libs3, Libs4 itd. i dodając kolejne linie do sekwencji startowej (zmieniasz tylko nazwę dyskietki).

Rafał Belke

MooVid 1.0

...już jest. Chcesz wiedzieć więcej?

Moovid to najlepsza shareware'owa przeglądarka animacji w formatach AVI (Video for Windows) i MOV (Quick Time) dostępna dla komputerów Amiga. Stworzona jest od podstaw przez jednego człowieka – Laszlo Toroka z Węgier i napisana została całkowicie w assemblerze, co gwarantuje przyzwoitą szybkość wyświetlania animacji. Moovid powstał dlatego, że autor testując wiele przeglądarek formatów AVI i MOV dla komputerów Amiga nie znalazł takiej, która mogłaby go usatysfakcjonować. Nie ma to jak wziąć sprawy w swoje ręce...

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Moovid działa na każdej Amidze wyposażonej w Kickstart 3.x, pozwalając użytkownikowi na odtworzenie animacji AVI lub MOV zarówno na standardowych kościach AGA, ECS, jak i na karcie graficznej. Wymaga również bibliotek reqtools.library i asyncio.library. Moovid obsługuje jednak wszystkie tak cenne rozszerzenia Amigi, jak procesor 030/040/060, duża ilość pamięci FAST, urządzenia zapewniające szybki przesył danych (nowsze czytniki CD i twardyski) czy też karta graficzna. Oczywiście do pracy potrzebuje również animacji w formatach, które obsługuje...

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Moovid może odtwarzać animacje w formatach AVI i MOV zarówno w okienkach Workbencha, jak i na osobnych ekranach. Moovid oferuje przyjemny dla oka interfejs użytkownika zawierający kilka najbardziej przydatnych podczas oglądania animacji opcji: zmianę głośności, prędkość odtwarzania animacji (w klatkach na sekundę), przyciski PLAY (odtwórz), PAUSE (pauza), zapętlenie, przewijanie animacji do przodu i do tyłu, wybór poprzednich lub następnych animacji. Warto przy tym wspomnieć, iż autor zaleca używanie systemu plikowego PFS 2 lub AFS dla płynniejszego przewijania odtwarzanych animacji, lub (w ostateczności) dużej ilości buforów dla partycji FFS, na której znajdować się będzie wyświetlana animacja. Moovid to także inteligentne przydzielanie odpowiedniej ilości pamięci RAM, bardzo szybkie algorytmy C2P (chunky to planar) dla układów AGA/ECS i doskonały algorytm pomijania klatek na wolniejszych Amigach. Przeglądarka ta oferuje także pełne wykorzystanie zainstalowanych w komputerze układów graficznych: AGA – tryby 256-kolorowe, HAM 8 i specjalny 18-bitowy tryb STORM Dither, którego zastosowanie powoduje wykorzystanie zalet 18-bitowego trybu układów AGA, lecz bez jego wad i powolności. Moovid obsługuje także wyświetlanie animacji w okienkach (AGA – 16 odcieni szarości) i na kościach ECS (16 odcieni szarości) oraz wykorzystuje układ AKIKO wbudowany w Amigi CD-32. Moovid to także doskonała synchronizacja dźwięku i obrazu. W razie potrzeby (czytaj – na wolniejszych procesorach) przeglądarka ta potrafi przeskakiwać odpowiednią liczbę klatek animacji, by obraz nadążał za dźwiękiem. To nadal nie wszystkie możliwości tego programu. Produkt Laszlo Toroka zaopatrzony jest również w zoptymalizowane pod kątem odpowiedniej karty graficznej dekodery obrazu. Potrafi wykorzystać specyficzne możliwości drzemiące w kartach Picasso II/IV, CV64, CV3D, CVPPC, BVPPC, Spectrum, Piccolo, Retina i Merlin... Autor pomyślał także o posiadaczach wolniejszych slotów Zorro II. Również i dla nich przygotowany jest specjalny tryb, który umożliwia szybszy przesył danych.

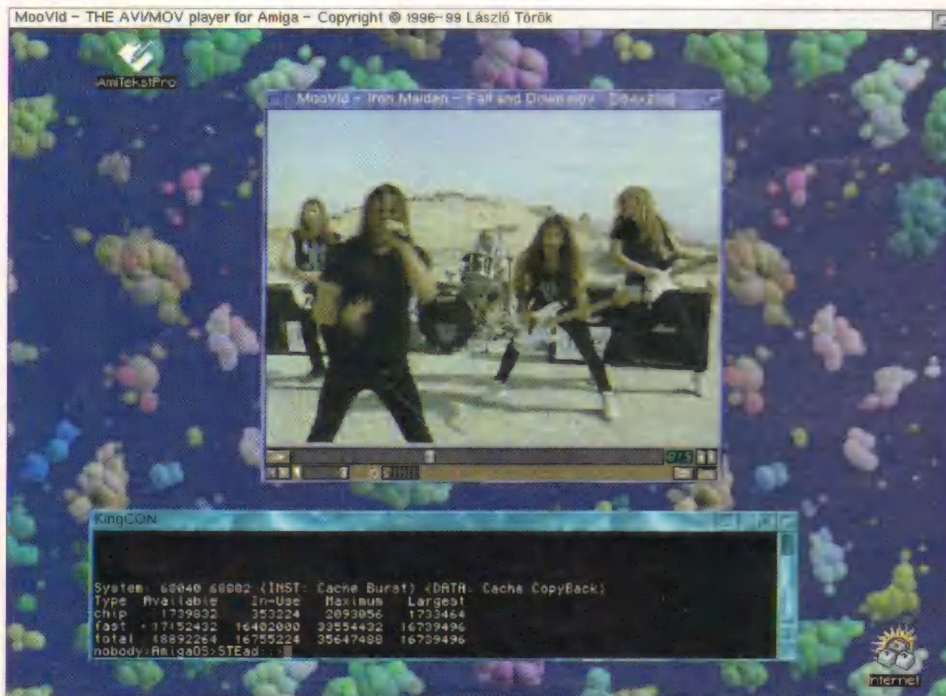


CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Zerknij na tabelkę zawierającą zestawienie obsługiwanych przez Moovida odmian (ang. codecs) formatów AVI i MOV. Jest ona naprawdę imponująca i zawiera m.in. tak bardzo oczekiwaną przez użytkowników Amigi odmianę Intel Indeo, choć jedynie w wersji 3.1 i 3.2. Laszlo obiecuje jednak pracę nad nowszymi odmianami Intel Indeo, czyli 4 i 5, choć uzależnia to m.in. od zdobycia dokumentacji do nich.

„Kazałem" Moovidowi wyświetlić animację w formacie MOV (Intel Indeo 3.2 o rozmiarze 384x288) w okienku na ekranie CGX 16 bit 800x600, oczywiście wraz z dźwiękiem – i zapewniam, że na A4000 z procesorem 68060 i kartą graficzną CV3D animacja odtwarzana jest płynnie, bez zacięć i przerw w dźwięku. Inna próba: na jednym ekranie (CGX 16 bit) odtwarzane są jednocześnie trzy animacje Quick Time (dwie z twardego dysku sformatowanego pod systemem plikowym PFS 2, jedna z napędu CD-ROM, przy czym jedna z nich zapisana jest w rozdzielczości 234x124, natomiast pozo-

LISTA OBSŁUGIWANYCH PRZEZ MOOVIDA ODMIAN FORMATÓW AVI I MOV JEST IMPONUJĄCA I ZAWIERA M.IN. OCZEKIWANĄ PRZEZ UŻYTKOWNIKÓW AMIGI ODMIANĘ INTEL INDEO.





stałe dwie to animacje o wielkości 120x80). Całość „chodzi" nieźle, choć oczywiście dźwięk odtwarzany jest tylko z jednej animacji.

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Wszystkie preferencje Moovida umieszczone są w tooltype'ach jego ikonki. M.in. są to:

NOSOUND (bez dźwięku) – wyłącza odtwarzanie dźwięku dołączonego do animacji AVI/MOV.

NOSKIP (bez przeskoków) – wyłącza algorytm pomijania części klatek stosowany w celu dopasowania wyświetlania grafiki do dźwięku.

FPS (frames per second - klatki na sekundę) – liczba klatek na sekundę.

LOOP (pętla) – odtwarzanie zapętlonej animacji.

NOVIDEO (bez obrazu) – odtwarzanie dźwięku zapisanego w animacji.

WINDOWPLAY (odtwarzanie w okienku) – bez komentarza.

NOGUI (bez interfejsu użytkownika) – wyłączenie interfejsu użytkownika.

FORCE 16 (wymuszenie 16) – specjalny tryb konwersji C2P dostosowany do możliwości procesorów 020/030.

AKIKO – uaktywnienie wykorzystania układu Akiko w CD-32 oraz kart graficznych.

SDBL, DOUBLE HEIGHT (podwójna wielkość) – opcja umożliwiająca odtwarzanie małych animacji na całym ekranie.

NOSURROUNDMONO (bez dźwięku mono surround) – Moovid potrafi również odtworzyć dźwięk mono zapisany w animacji AVI/MOV jako „pseudo stereo". Uaktywnienie tej opcji powoduje wyłączenie korzystania z tej możliwości.

DITHER (dithering) – rodzaj ditheringu stosowanego przez Moovida.

BUFFSIZE (wielkość bufora) – wielkość bufora przydzielanego dla programu. Eksperymentowanie z tą wartością prowadzi często do pojawienia się efektu „rwania" odtwarzanej animacji i ze względu na doskonały algorytm przydzielania pamięci wbudowany w tę przeglądarkę zaleca się raczej nie wykorzystywanie tego parametru.

ZORRO2 (Zorro 2) – algorytm przyspieszający wyświetlanie animacji na ekranach kart graficznych umieszczonych w slotach Zorro 2.

Moovid może być również uruchomiony w trybie CLI, dzięki czemu doskonale nadaje się na domyślną przeglądarkę dla np. Directory Opusa. Większość parametrów CLI Moovida jest zgodna z jego tooltype'ami.

Rejestracja tego programu i za tę cenę wydaje mi się niemalże obowiązkiem każdego, kto korzysta z Moovida, tym bardziej że Laszlo Torok uzależnia ukazanie się wersji PPC tego programu od możliwości zakupienia przez siebie karty z procesorem PPC. Wspomóżmy go zatem, gdyż naprawdę warto...

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl

OBSŁUGIWANE FORMATY

Video for Windows (.avi)

Odmiany formatu AVI	(video):	
AccuPak (PalomAVI)	(CLJR)	24 bit
Intel Indeo 3.1	(IV31)	24 bit
Intel Indeo 3.2	(IV32)	24 bit
Intel Raw	(YUV9)	16 bit
Intel Raw	(YUV9)	24 bit
Microsoft RGB	(RGB)	8 bit
Microsoft RGB	(RGB)	16 bit
Microsoft Video 1	(CRAM/MSVC)	8 bit
Microsoft Video 1	(CRAM/MSVC)	16 bit
Radius Cinepak	(CVID)	16 bit
Radius Cinepak	(CVID)	24 bit
Radius Cinepak	(CVID)	32 bit
Run Length Encoded	(RLE)	8 bit

Odmiany formatu AVI (dźwięk):		
PCM	mono/stereo	8/16 bit
MS-ADPCM	mono/stereo	4 bit (16 bit)
DVI-ADPCM	mono/stereo	4 bit (16 bit)

QuickTime (.mov, .qt)

Odmiany formatu MOV	(video):	
Apple Video	(RPZA)	16 bit
Intel Indeo 3.1	(IV31)	24 bit
Intel Indeo 3.2	(IV32)	24 bit
Radius Cinepak	(CVID)	16 bit
Radius Cinepak	(CVID)	24 bit
Radius Cinepak	(CVID)	32 bit

Odmiany formatu MOV (dźwięk):		
RAW	mono/stereo	8/16 bit
TWOS	mono/stereo	8/16 bit
IMA-ADPCM	mono/stereo	4 bit (16) bit
MACE 6:1	mono/stereo	8 bit
MACE 3:1	mono/stereo	8 bit

CHCESZ ZAREJESTROWAĆ?

Moovid to program shareware, jego cena to 12 zł, zaś o warunkach rejestracji dowiedzieć się można odwiedzając stronę polskich dystrybutorów tego programu:

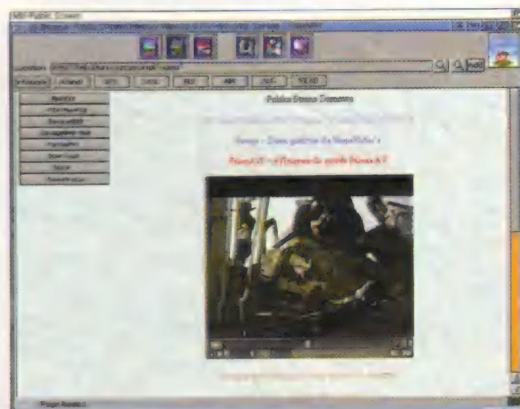
http://felix.ii.tuniv.szczecin.pl/~juma/

lub A.I.R.I.:

http://www.airi.org.pl

gdzie link do tej strony umieszczony jest w części Nasza Oferta/Moovid. Można też napisać email bezpośrednio do Marka „Telly" Teleckiego:

telly2@box43.gnet.pl



Katalogowanie zbiorów

W miarę jak Twoja kolekcja płyt CD-ROM się rozrasta, odszukiwanie pojedynczych programów staje się powoli piekłem. Ale jest na to rada.



Amiga bez czytnika CD to jakby już nie to samo. Dla mnie i dla większości moich znajomych to po prostu niekompletny komputer. Ja jednak nie o tym. Powszechne korzystanie z napędów CD niesie ze sobą pewne niedogodności, którym wyszli na przeciw amigowi programiści. Rzecz bowiem tkwi w problemie szybkiego odnajdywania danych w zbiorze kilkunastu, kilkudziesięciu płyt CD. Dlatego też będziemy dziś mówić o programach, które potrafią błyskawicznie uporządkować i odnaleźć potrzebne nam pliki na dużej liczbie skatalogowanych płyt CD.
Oczywiście przedstawione przeze mnie w tym artykule oprogramowanie to nie wszystko, co może być przydatne do tego celu, jednak liczba użytków, które spełniają podobne zadania, jest zbyt duża jak na objętość tego artykułu. Wobec tego zdecydowałem się na przedstawienie jedynie kilku, moim zdaniem najciekawszych propozycji, które dodatkowo w znaczący sposób różnią się zarówno swoimi możliwościami, jak i wymaganiami.

PIERWSZY KONTAKT Z CD CATEM JEST NIECO SZOKUJĄCY, PRZY ZAŁOŻENIU IŻ PAMIĘTAMY, ŻE POWSTAŁ ON JAKO PROGRAM KATALOGUJĄCY PŁYTY CD.

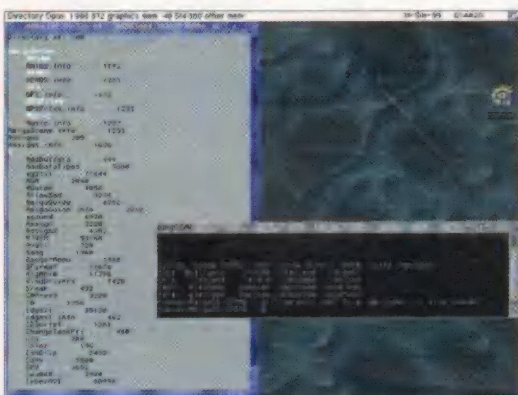
CATALOGER

autorstwa Axela Deisigna to program, który powstał już kilka lat temu i swego czasu był nawet dość intensywnie rozwijany. Najnowsza znana mi wersja nosi numer 2.71 i uruchomi się na każdej Amidze z Kickstartem 3.x. Program jest bardzo prosty w obsłudze, choć niestety nie ma możliwości lokalizacji. Pozwala na skatalogowanie dowolnej liczby płyt (i innych nośników) za pomocą osobnych katalogów dla każdego urządzenia. Jest bardzo szybki – przeglądanie kilkudziesięciu płyt zajmuje mu jedynie kilka sekund. Wszystkie podstawowe opcje dostępne są pod przyciskami znajdującymi się w głównym okienku programu. Opcji tych nie jest zresztą zbyt wiele i nawet początkujący użytkownicy Amigi nie powinni mieć problemów z korzystaniem z programu. Cataloger umożliwia archiwizację plików zawierających spisy płyt, dzięki czemu nie zajmują one tak dużo miejsca, jak w postaci niespakowanej. Na szybkich Amigach korzystanie z tej opcji jest wręcz zalecane – nie widać wyraźnej różnicy w przeszukiwaniu plików spakowanych i niespakowanych. Program potrafi wykorzystać również inne niż standardowe LHA archiwizery. Bardzo dużym plusem Catalogera jest możliwość zdefiniowania tylko określonej liczby katalogów do przeszukiwania. W razie potrzeby można oczywiście skorzystać ze wszystkich dostępnych aktualnie katalogów. Rezultaty przeszukiwania (wszystkie pliki wraz ze ścieżką dostępu do nich) pasujące do podanego wzorca wyświetlane są w osobnym okienku. Po kliknięciu na interesującym obiekcie istnieje możliwość wykonania kilku prostych operacji na nim, takich jak COPY (kopiowanie), EXTRACT (rozpakowywanie) i VIEW (przeglądanie). Cataloger nie potrafi także wyświetlić więcej niż 1999 plików pasujących do podanego wzorca.

Zalety – prostota obsługi, możliwość pakowania katalogów płyt, duża szybkość pracy, niewielkie wymagania.

Wady – korzystanie z fontów Topaz (choć można to zmienić za pomocą MCP), brak zaawansowanych opcji przeszukiwania, ograniczenie do 1999 odszukanych plików.

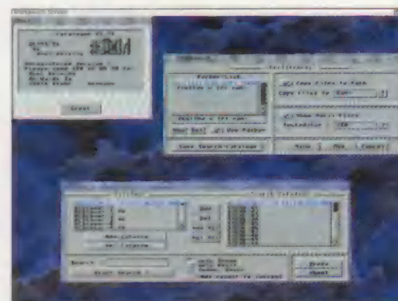
Cataloger jest programem shareware – jego cena to 20 DM. W wersji niezarejestrowanej nie ma żadnych ograniczeń poza często pojawiającymi się requesterami przypominającymi o konieczności rejestracji.



CD CAT 3.0

jest produktem stosunkowo nowym i cały czas unowocześnianym. Jego autor - Frank Weber – w swoim programie umieścił chyba wszystko, co było tylko możliwe do powiedzenia w temacie programów katalogujących. By Was zaciekawić, wspomnę na początek o jego wymaganiach. CD Cat uruchomi się co prawda na każdej Amidze zaopatrzonej w Kickstart 2.x lub wyższy, procesor 68020 i MUI 3.3 lub wyższe, lecz zalecana konfiguracja to karta graficzna, 8 MB RAM i karta PowerPC!!! Pierwszy kontakt z CD Catem jest nieco szokujący, oczywiście przy założeniu iż pamiętamy o tym, że powstał on jako program katalogujący płyty CD (i oczywiście inne nośniki). Aż cztery strony (ang. Pages) standardu MUI, z których każda służy do zupełnie innego celu, na każdej z tych stron kilka lub kilkanaście przycisków i okien... i to wszystko do prostego katalogowania? Jednak już po chwili okazuje się, że niemal wszystko w CD Cacie jest dokładnie przemyślane, a celem autora nie jest sztuka dla sztuki lub utrudnienie życia użytkownikowi. Każda ze stron zawiera dokładnie to, czego moglibyśmy oczekiwać po jej nazwie.

SCAN PAGE (strona skanująca) – służy do przeglądania dostępnych w systemie urządzeń i kreowania nowych katalogów dla wybranych nośników. Katalogi mogą być oczywiście nazywane, dyskom CD możemy przydzielać identyfikator, tutaj też włączyć można tryb AMINET MODE, dzięki któremu CD Cat znacznie szybciej kataloguje płyty z serii Aminet. Możliwe jest również zarządzanie dostępnymi katalogami.



FIND PAGE (strona przeszukująca) – za pomocą tej strony użytkownik programu może określić wiele istotnych dla trybu przeglądania płyt opcji. Dostępne jest m.in. przeszukiwanie całych nośników lub tylko katalogów, wybranie odpowiedniej liczby plików zawierających spisy płyt. Istnieje możliwość podania aż czterech (!) rodzajów wzorca poszukiwanego obiektu, określenie czy pragniemy odnaleźć plik, czy katalog. Autor pomyślał nawet o opcji przywołującej ostatnio wyświetlane okienko z wynikami naszych poszukiwań. Bardzo często zdarzało mi się podczas korzystania z Catalogera zamknąć okienko z rezultatami przeszukiwania, by w momencie włożenia odpowiedniej płyty znów do niego wracać w celu ustalenia odpowiedniej ścieżki dostępu. W CD Cacie nie trzeba przechodzić po raz wtóry przez całą procedurę podawania wzorca dla pożądanego obiektu – wystarczy raz jeszcze kliknąć na odpowiedni przycisk.

BROWSER PAGE – (strona przeglądająca) – to coś na kształt listera w Magellanie czy też jednego z okienek DOPusa 4.x lub Filemastera (to ukłon w stronę nieprzekonanych do Magellana). Nie dosyć, że za pomocą tej strony przeglądać możemy strukturę katalogów na wszystkich skatalogowanych urządzeniach właśnie na zasadzie ww. „filemanagerów", to dodatkowo za pomocą w pełni konfigurowalnych przycisków dokonać możemy wielu rozbudowanych operacji na zbiorach (należy oczywiście pamiętać, by odpowiedni nośnik znajdował się w napędzie). Skonfigurowane już przyciski RUN (wykonaj), UNARC (dearchiwizuj), MULTIVIEW (przeglądaj za pomocą Multiview), VIEWTEK, VISAGE, INFO (pokaż informację o obiekcie) mogą doskonale uzmysłowić, jak bardzo rozbudowanym programem jest CD Cat. Oprócz ww. mamy jeszcze możliwość kopiowania plików lub katalogów oraz kilka innych, mniej ważnych przycisków.

MANAGER PAGE – (strona zarządzająca) – pomaga użytkownikowi w zarządzaniu plikami zawierającymi katalogi dla poszczególnych płyt. Pozwala także na zmianę nazwy katalogów lub identyfikatorów płyt (Disk ID).

na CD

Warto także wspomnieć o okienku zawierającym wyniki poszukiwań CD Cata. Jest ono skonstruowane na podobnej zasadzie jak BROWSER PAGE. Dzięki takiemu rozwiązaniu operacji na zbiorach dokonywać możemy bezpośrednio po odnalezieniu interesujących nas obiektów, przy czym w momencie, gdy w napędzie nie będzie odpowiedniego nośnika, program poprosi nas o włożenie go. O bardzo dużych możliwościach tego programu świadczy również jego menu konfiguracyjne, a raczej kilka takich menu. CD Cat korzysta z powszechnie stosowanego pakietu MUI, co pozwala na indywidualne dopasowanie wyglądu programu do potrzeb użytkownika. W preferencjach programu określić możemy dodatkowo sposób jego działania, poczynając od ścieżek dostępu, porządku sortowania odnalezionych obiektów, metody pakowania (CD Cat korzysta z pakietu XPK) plików zawierających spisy zawartości urządzeń, włączania i wyłączania tzw. dżokerów AmigaDOS (wildcards), aż po określenie, co ma być wyświetlane w okienku zawierającym rezultaty poszukiwań. Również tutaj uaktywnić można wykorzystanie procesora PowerPC i zatrudnić go do przeszukiwania katalogów. Opcji tych jest oczywiście znacznie więcej. Wspomniałem jedynie o tych, które moim zdaniem są najistotniejsze. Osobne preferencje poświęcone są konfiguracji przycisków znajdujących się na stronie BROWSER PAGE i w okienku zawierającym rezultaty poszukiwań. Oprócz już skonfigurowanych przycisków, o których wspominałem wyżej, jest jeszcze kilka wolnych pozycji, więc bardziej wymagający użytkownicy mogą i tutaj wykazać swoją inwencję.

Podsumowując – CD Cat to bardzo dobry program, choć początkujących może nieco przytłoczyć mnogością i zawiłością swych opcji. Do zadowalającej pracy wystarcza jednak w zupełności konfiguracja podstawowa, dostarczana wraz z programem.

Zalety – możliwość lokalizacji, wykorzystanie procesora PowerPC, bardzo duża liczba opcji i możliwości konfiguracyjne, możliwość pakowania katalogów płyt, duża szybkość pracy, konfigurowalne przyciski, możliwość zarządzania plikami na podobieństwo filemanagerów, dołączone narzędzia do konwertowania katalogów z innego katalogera płyt – DArc – na format CD Cata, podawanie dokładnych danych na temat skatalogowanych zbiorów, przemyślany interfejs użytkownika, korzystanie z pakietu MUI.

Wady – nieco zbyt wolna praca programu na „słabych" Amigach. Właściwie dla mnie i dla wielu użytkowników rozbudowanych maszyn nie jest to wadą, gdyż na szybkich Amigach CD Cat działa w sposób co najmniej zadowalający, lecz ciężko jest znaleźć w CD Cacie inne ujemne cechy.

CD Cat jest programem shareware – jego cena to 40 DM. W wersji niezarejestrowanej możemy stworzyć maksymalnie pięć katalogów i tylko jeden z nich przeszukiwać. Nie można również zapisać preferencji programu i tworzyć katalogów zawierających spisy więcej niż jednego urządzenia. Ograniczone jest także wykorzystanie procesora PPC.

DIRTREE 2.0

to... komenda CLI. Ten króciutki programik powstał dokładnie w tym samym celu, co wyżej opisywane i o wiele bardziej rozbudowane programy Cataloger i CDCat, choć oczywiście nie dorównuje im swoimi możliwościami. Ma tylko cztery parametry, z których podanie dwóch jest konieczne, zaś dwa pozostałe są opcjonalne.

PATH (parametr wymagany) – podaje ścieżkę dostępu do urządzenia, które chcemy skatalogować.

FILE (parametr wymagany) – podaje ścieżkę dostępu do pliku, w którym ma być zapisany wynik prac.

COMMENT (parametr opcjonalny) – dodaje do pliku zawierającego spis zawartości urządzenia komentarze plików.

SIZE (parametr opcjonalny) – dodaje do pliku zawierającego spis zawartości urządzenia wielkość plików. Po podaniu przykładowej komendy (wyczerpującej jednocześnie możliwości DirTree):

```
dirtree path cd0: file ram:index.txt comment size
```

program wygeneruje plik „index.txt" umieszczony w urządzeniu „Ram:", zawierający kompletny spis zawartości urządzenia CD0: (choć oczywiście możliwe jest katalogowanie innych urządzeń czy też katalogów). Plik taki jest zapisany w eleganckim, czytelnym ANSI (tekst ASCII wzbogacony o podstawowe możliwości pochylania, pogrubiania, kolorowania tekstu itd.) i... na tym kończy się rola DirTree, gdyż nie ma on żadnych możliwości przeszukiwania takiego pliku. By skorzystać z wygenerowanych w ten sposób katalogów urządzeń, należy po prostu sięgnąć po program, który pozwala na przeglądanie wielu plików w poszukiwaniu określonego ciągu znaków ASCII. Dla przykładu można w tym celu posłużyć się opcją SEARCH (szukaj) zawartą w programie DOpus i DOpus Magellan. Ostatnia uwaga: pracę DirTree (tak jak i innych programów działających w trybie CLI) przerwać można kombinacją klawiszy [CTRL + C].

Zalety – szybkość pracy, prostota obsługi (pod warunkiem, że użytkownik potrafi korzystać z programów działających w trybie CLI), generowanie katalogów w „zjadliwym" chyba dla wszystkich standardzie ANSI, brak opłaty rejestracyjnej.

Wady – hmm... DirTree powstał jako program katalogujący urządzenia i zapisujący efekty swojej pracy w kodzie ANSI. Dlatego też trudno mieć do niego jakiekolwiek zastrzeżenia w stylu: „brak GUI, brak narzędzi

GDY WYSYŁAMY POPRZEZ INTERNET SPIS ZAWARTOŚCI PŁYTY, PARADOKSALNIE OKAZUJE SIĘ, ŻE NIEZASTĄPIONY JEST NAJPROSTSZY Z NICH, CZYLI DIRTREE.

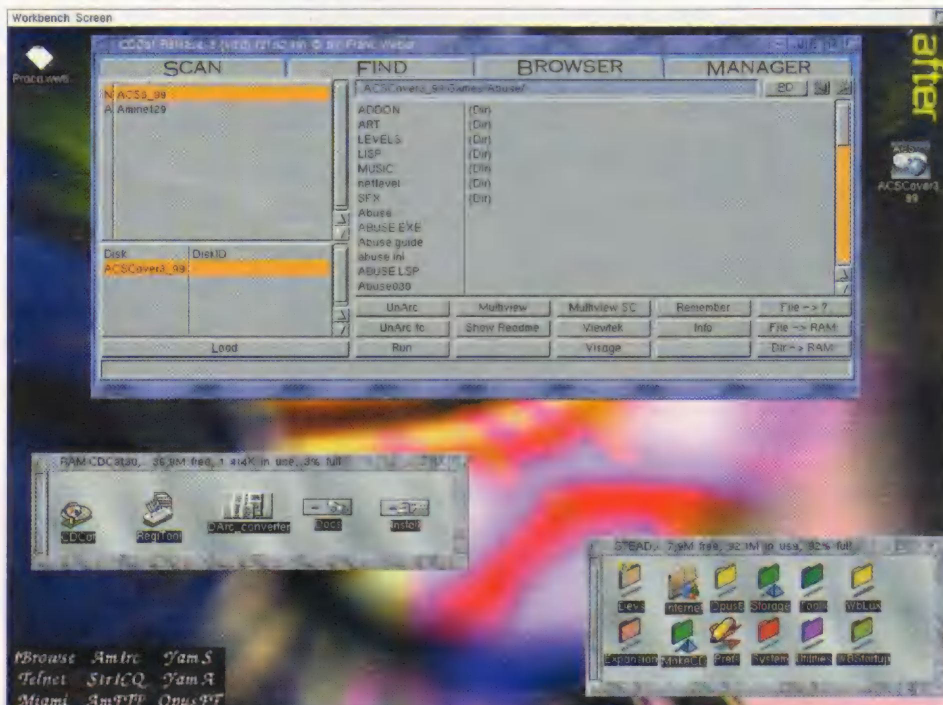
do odszukiwania interesujących nas danych" itp. Takich narzędzi po prostu nie miało w nim być.

DirTree jest programem freeware.

Pokusiłem się w powyższym tekście o przybliżenie Wam trzech programów służących do podobnego celu. Oczywiście nie jest to koniec amigowej oferty w tym temacie lecz – jak już wspomniałem wcześniej – na wymienienie wszystkich mogło by zabraknąć tego numeru ACS. Właściwie każdy z Was może teraz wybrać sobie program, który będzie odpowiadać jego potrzebom oraz zasobności portfela. Jednak w momencie, gdy wysyłamy poprzez Internet spis zawartości jakiejś płyty osobie, o której upodobaniach nie wiemy zbyt dużo, paradoksalnie okazuje się, że niezastąpiony jest najprostszy z nich, czyli DirTree...

Życzę zatem szybkiego odnajdywania danych umieszczonych na płytach.

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl



Redakcja *Amiga Computer Studio* składa naszym czytelnikom najserdeczniejsze życzenia z okazji świąt Bożego Narodzenia i Nowego Roku.





Jabłkowe Widmo

Dziś prawdopodobnie po raz pierwszy w Polsce na płytce dołączonej do amigowego magazynu możecie odnaleźć (między innymi) program firmy Microsoft (pomijając nieszczęsny Microsoft Basic, który był dołączony do systemu AmigaOS 1.3). Do czego to doszło...

Na płytce dołączonej do ACS znaleźć możecie pełną i funkcjonalną wersję pakietu oprogramowania sieciowego Microsoftu (buuuu... – RB) dla komputerów Macintosh:

INTERNET EXPLORER 4.01 I OUTLOOK EXPRESS 4.01,

czyli przeglądarka WWW i program mailowy. Na wstępie słów kilka o instalacji i wymaganiach tego oprogramowania. Internet Explorer w wersji 4.01, którą macie dziś okazję zainstalować, wymaga procesora 68030 lub szybszego (w przypadku Amig wyświetlających grafikę na kościach AGA nie obejdzie się raczej bez „czterdziestki"), systemu Maca w wersji 7.1 lub nowszego, 8 MB wolnej pamięci RAM (zaleca się 12 MB RAM) w systemie Maca i min. 12 MB wolnego miejsca na dysku tylko dla Internet Explorera.

Pełna instalacja pakietu, jakiej możecie dokonać wybierając Easy Install (Łatwą Instalację) zabierze Wam, bagatela, ok. 50 megabajtów partycji Macintosha. Ponieważ jednak (na szczęście) istnieje możliwość zainstalowania tylko wybranych komponentów, decydujemy się na Custom Install (Inną Instalację). Oto pozycje, które należy zaznaczyć w ustawieniach programu instalującego, by zaoszczędzić nieco miejsca na dysku. Internet Explorer 68K, Java for 68K, Essential Web Fonts, Supplemental Web Fonts, Outlook Express 68K, Personal Web Server, System Extensions (wszystkie pozycje), Internet Config. W ten prosty sposób, instalując przy okazji cały pakiet, zmniejszymy zapotrzebowanie na dysk twardy o ok. 15 megabajtów. Dodatkowo warto jeszcze odpowiedzieć przecząco na pytanie Installera, czy chcemy, by Internet Explorer był naszą domyślną przeglądarką. Pozwoli to na ominięcie kłopotów związanych z ewentualną instalacją Netscape Navigatora (już wkrótce...).

Kolejne pytanie dotyczące ustawienia Microsoft Outlook Express jako domyślnego mailera pozostawiam już Waszej decyzji. Warto zauważyć, że Outlook zajmuje na dysku 10 MB. Sami zadecydujcie, czy jest on Wam potrzebny. Ja osobiście używam Explorera jedynie do oglądania stron zawierających elementy Javy, czego nie obsługuje mój ulubiony IBrowse, oraz do sprawdzenia czy świeżo utworzone strony w kodzie HTML, które są bez problemu wczytywane przez IBrowse i Voyager Demo, zostaną dobrze pokazane przez Internet Explorera. Właśnie na tej wersji (choć nie tylko na niej) sztandarowej przeglądarki stron internetowych Microsoftu testowana była m.in. strona A.I.R.I. Jeżeli zaś chodzi o program pocztowy, to ciągle pozostaję pod wrażeniem doskonałego, freeware'owego produktu Marcela Becka – Yam 2.0 – i nie odczuwam potrzeby korzystania z Microsoft Outlooka. Niewątpliwie ukazanie się ostatnimi czasy zapowiadanych nowych wersji amigowych przeglądarek Voyager 3 i IBrowse 2 nieco zmniejszy zapotrzebowanie Amigowców na przeglądarkę Internet Explorer bez problemu obsługującą strony zawierające elementy Javy i JavaScript (projekt AMozilla nadal nie jest ukończony), lecz – przynajmniej dla mnie – jest to jeden z programów, które zawsze goszczą na mojej partycji macowej, przede wszystkim z powodów, o których wspomniałem już wcześniej. Osoby, które mogą być nieco zdziwione moim uznaniem dla Internet Explorera, spieszę poinformować że nie jest to oprogramowanie napisane od początku do końca przez Microsoft, lecz bazuje ono na przeglądarce NCSA Mosaic, do której firma Billa Gatesa po prostu wykupiła wszelkie prawa. Podobna sytuacja miała niegdyś miejsce z jednym z doskonałym amigowych programów muzycznych, bodajże Bars'N'Pipes. Czy sprzedanie praw do tego programu firmie Microsoft oznacza, że automatycznie stał się on gorszy (nie, ale dla mnie na przykład liczy się również, dokąd płyną moje pieniądze. Jak dotąd mogę się poszczycić faktem, że Microsoft nie dostał ode mnie złamanego grosza – RB).



Drugą pozycją, którą umieściłem na dzisiejszym coverze, jest w pełni działająca wersja znanego w świecie Macintoshy word processora (procesora tekstu)

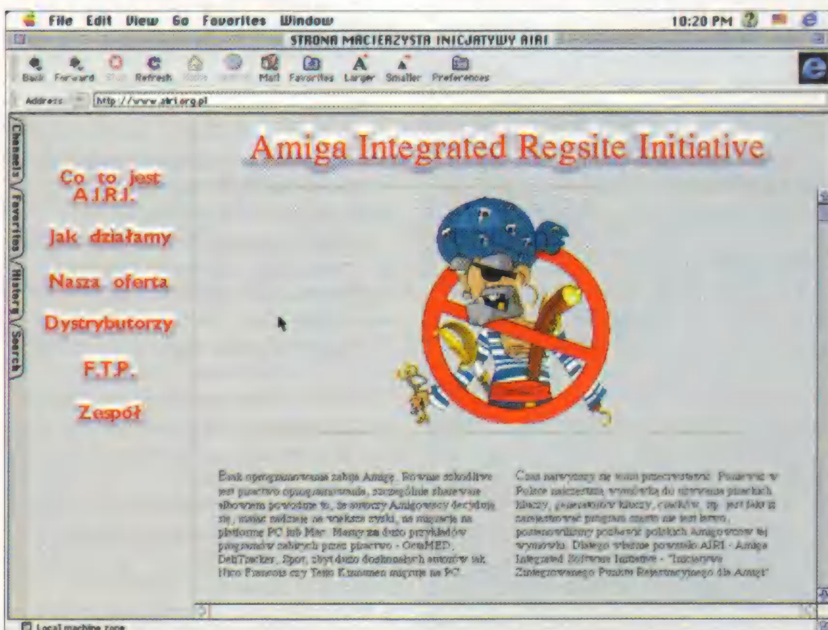
NISUS WRITER 5.03.

Byłoby jednak zbyt pięknie, gdyby ten stosunkowo nowy program nie zawierał żadnych ograniczeń. Po zainstalowaniu Nisus Writera działają wszystkie jego opcje (łącznie z Save i Save As), lecz jedynie przez 60 dni. Mamy bowiem do czynienia z tzw. wersją Trial, czyli programem w pełni funkcjonalnym, ale tylko przez określony czas. Jeżeli zatem po upływie dwóch miesięcy użytkownik Nisus Writera nie poda numeru licencyjnego, program po prostu przestanie działać, a jego reinstalacja nic nie zmieni.

Teraz może słów kilka o samym programie. Jako typowy procesor tekstu Nisus Writer umożliwia korzystanie z wszelkich operacji na tekście – pogrubianie, pochylanie, podkreślanie, korzystanie z wielu rodzajów czcionek w jednym dokumencie i z różnych kolorów tekstu. Dostępne jest tworzenie indeksów, spisu treści, umieszczanie w tekście grafiki bitmapowej i wektorowej (są narzędzia do jej prostej edycji) oraz oblewanie obiektów graficznych tekstem. Nisus Writer 5.03 umożliwia tworzenie dokumentów o różnej wielkości i przeznaczeniu. Znaczną część opcji możemy wyświetlać w postaci belek narzędziowych. Zdecydowana większość bardziej zaawansowanych narzędzi znana jest Wam zapewne z amigowych word processorów i nie wymaga opisu, więc pozwolę sobie zwrócić Waszą uwagę na dwie opcje, które w nich nie występują. Nisus pozwala na umieszczanie w swoich dokumentach animacji w formacie QuickTime oraz dzięki wykorzystaniu Internet Config umożliwia wywoływanie adresów internetowych bezpośrednio ze swoich dokumentów. Ot, takie ciekawostki, które jednak części z Was mogą okazać się przydatne.

To wszystko, co przygotowałem dla Was na dziś, zapraszam zatem do przejrzenia coveru ACS. Opisywane w Jabcoku oprogramowanie możecie znaleźć na CD w formie filedysków, które można podpiąć zarówno pod Fusion, jak i pod Shapeshiftera. W następnym numerze m.in. program do tworzenia stron WWW i sposób na odtworzenie na Amidze animacji QuickTime (łącznie z Intel Indeo) w macowych okienkach.

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl



BVisionPPC

Już myślałem że nigdy nie kupię karty graficznej do mojej poczciwej „tysiącdwusetki". Powód był zbliżony do znanego (ale mam nadzieję już coraz rzadziej spotykanego) chyba wszystkim problemu z rozszerzeniem pamięci: „I gdzie ja tego SIMMa podłączę?".

Brak w standardowej A1200 gniazda na pamięć denerwował chyba każdego, kto nie mając (jeszcze) stosownej karty chciał wzbogacić system o te kilka mega RAMu. Z kartą GFX kłopot był podobny. Szybszy procesor, modem, karta sieciowa, karta dźwiękowa (!), kontroler SCSI czy FastATA – to wszystko można do A1200 bez problemu podłączyć nie uciekając się do slotów ZORRO. Oczywiście lepiej je mieć, ale jeśli ktoś, tak jak ja, nie potrzebuje oferowanych przez nie możliwości, z pewnością ucieszył się, gdy usłyszał o złączu karty graficznej montowanym na kartach PPC z phase5.

Karta graficzna BVisionPPC przeznaczona jest dla Amig 1200 wyposażonych w opisywaną w ACS 4/98 kartę turbo BlizzardPPC. Ukazała

BVISIONPPC PRZEZNACZONA JEST DLA AMIG 1200 WYPOSAŻONYCH W OPISYWANĄ W ACS 4/98 KARTĘ TURBO BLIZZARDPPC.

się już jakiś czas temu, ale póki co jest (razem z CyberVisionPPC dla A3000/4000) najlepszą kartą graficzną dla Amigi. Jak chwali się producent, jest to zasługą szybkiego procesora graficznego Permedia2 korzystającego z równie szybkiej pamięci graficznej w ilości 8 MB, a komunikującego się z komputerem przez owe, niestety już nie tak szybkie (ale i tak znacznie szybsze od „normalnych"), złącze na karcie PPC. Jest też dodatkowe gniazdko dla okularków LCD-3D-ShutterGlasses standardu VESA.

W światku macowym czy pecetowym Permedia2 to żadna nowość, jednak jej osiągi są naprawdę niczego sobie, więc nie ma co narzekać. Szkoda tylko, że tak dobry produkt zapakowany jest w to standardowe, szarobure pudło, charakterystyczne dla produktów phase5. Znacznie bardziej żałuję jednak, że dołączona instrukcja wykonaniem nie dorasta do pięt instrukcji do BlizzardaPPC (też nie najlepszej). Nie jest to jednak aż tak ważne, chyba że znajdą się użytkownicy, którzy będą korzystać z tych elementów po poprawnym zainstalowaniu sprzętu w komputerze. Po wykonaniu tej czynności radzę więc schować je do szafy, a na razie skupić się na malutkim cudeńku, które znajdziemy w owym pudełku razem z dyskietką i kabelkiem.



Kiedy już skończymy się napawać widokiem karty, dobrym pomysłem może się okazać

ZAINSTALOWANIE

jej w komputerze (obudowa tower raczej niezbędna). Rozkładamy więc obudowę na kolejne części do momentu, w którym uzyskamy wygodny dostęp do karty PPC, a konkretnie do gniazda karty graficznej. Nakładamy na nie BVisionPPC (co wymaga użycia ułamka siły potrzebnej do instalacji samego Blizzarda) i przykręcamy ją śrubkami, co niestety utrudniają skutecznie malutkie nakrętki wymagające podtrzymywania ich od spodu. Palec się do tego nie nadaje, trzeba znaleźć coś mniejszego. Teraz podłączamy do karty ekranowany przewód przekazujący na tył obudowy komputera sygnał karty. Do gniazda typu VGA, którym się on kończy, podłączymy później monitor. Warto zauważyć, że przed tym gniazdkiem znajduje się układ korygujący ewentualne zakłócenia sygnału, do których mogłoby dojść w wyniku zastosowania tego dodatkowego kabelka ("normalne" karty, np. dla ZORRO, mają wyście od razu z tyłu obudowy). Wyjście VGA niestety nie jest „śledziem", który trzymałby je trwale na swoim miejscu, co na szczęście niezbyt przeszkadza, gdyż niektóre obudowy (np. moja Infinitiv) mają z tyłu miejsce na dodatkowe gniazdo; wystarczy wypchnąć zasłaniający je kawałek plastiku i przykręcić tam wyjście karty. Zanim zmontujemy komputer do jego poprzedniego stanu, należy jeszcze (zgodnie z zaleceniem w instrukcji) podłączyć wolny przewód zasilania stacji dyskietek do gniazdka na płycie głównej, które w „nieowieżowanej" A1200 służy do zasilania stacji. Ma to zapobiec kłopotom z zasilaniem (i dzieje się tak w istocie).

Zanim podłączymy monitor do karty, należy jeszcze raz uruchomić komputer podłączony do starego gniazdka RGB i zainstalować

OPROGRAMOWANIE

obsługujące kartę. Skoro o oprogramowaniu mowa – należy się upewnić czy mamy wystarczająco świeży FlashROM dla PPC (obsługujący BVision). W nowszych powerkowych kartach jest już on zainstalowany, posiadacze starszych będą musieli dokonać upgrade'u (inaczej karta nawet nie zostanie wykryta). Najnowsze archiwum z programem uaktualniającym FlashROM można znaleźć na serwerze phase5:

ftp.phase5.de/pub/ppc/

Zawiera ono pliki w wersjach dla różnych kart: BlizzPPC040Update dla BlizzardaPPC z 040, BlizzPPC060Update dla BlizzardaPPC z



060, PPCUpdate dla CyberstormaPPC oraz MK3Update dla CyberstormaMK3. Najbezpieczniejszy (co nie oznacza, że stuprocentowo) sposób postępowania jest następujący:

1. Nagrywamy na „bootowalną" dyskietkę (tzn. taką, na której po sformatowaniu użyliśmy rozkazu Install df0:) odpowiednią dla naszej karty (to bardzo ważne!) wersję FlashROMu.
2. Wyłączamy komputer.
3. Uruchamiamy go ponownie, trzymając przycisk [S] i dwa klawisze myszki.
4. W BootMenu, które się pojawi (przyciski możemy już puścić...), wyłączamy wszystkie urządzenia (w Boot Options) oprócz stacji dysków (DF0:).
5. Wybieramy „Boot without startup-sequence" (dyskietka w stacji!) i znów trzymamy [S], dopóki nie pokaże się okienko CLI.
6. Przechodzimy na dyskietkę (wpisując: df0:) i wpisujemy nazwę pliku z updatem FlashROMu, który wcześniej na dyskietkę nagraliśmy.
7. Trzymamy kciuki i czekamy na potwierdzenie zakończenia operacji.

UWAGA: Jakiekolwiek przerwanie procesu (reset, zanik napięcia, trefna wersja programu; tak, niektóre wersje Flasha były podobno uszkodzone! Obecnie już są w porządku) spowoduje zamazanie zawartości FlashROMu na karcie, co prawdopodobnie skończy się wysyłką karty do producenta! U mnie wszystko przebiegło dobrze (poza tym że miałem programik SetPatch w wersji, która po tej operacji zaczęła zawieszać kom-







puter podczas wczytywania systemu; omal przez to nie dostałem zawału ;). Ani ja, ani redakcja ACS nie może jednak zagwarantować powodzenia tej operacji. Radzę więc uważać.

Jeśli uporaliśmy się już z „flaszką", możemy rozpocząć instalację oprogramowania, a konkretnie CyberGraphX dostarczonego na dyskietce. Ponieważ nie przypominam sobie, aby opis instalacji tego systemu już się w ACS ukazał, pokuszę się o krótkie objaśnienie niektórych jej aspektów.

Po uruchomieniu standardowego skryptu Installera znajdującego się na dyskietce należy (jak podczas instalacji praktycznie każdego programu) odpowiadać na pytania Installera. Nie będę wyjaśniał, o co chodzi w pytaniu o rodzaj karty, wygląd obrazka na BootLogo czy podanie katalogu, do którego trafią programiki pomocnicze, lecz skupię się na konfiguracji niektórych funkcji CGX. Na Yes proponuję ustawić opcje: USESEMAPHORES (usprawnia to współpracę z systemem), SUPERLAYERS (przyspiesza odświeżanie okienek), HIRESCRSR (wskaźnik myszki nie będzie powiększany, lecz dostosuje się do rozdzielczości danego ekranu), HIDE15BIT (zmniejsza bałagan w requesterach wyboru rozdzielczości ukrywając tryby 15-bitowe), CPUP2C (konwersja „planar to chunky", konieczna dla ekranów niezgodnych z CGX, będzie się odbywała przy użyciu procesora, dzięki czemu będzie wyglądała lepiej od blitterowej, ale będzie bardziej spowalniała procesor), ALERTEMU (ekrany informujące o błędach będą wyświetlane w trybach karty) i SUPERGELS (usprawnia m.in. przenoszenie ikonek). W pozycji No ustawiłem: PLANES2FAST (w zamian za niewielkie przyspieszenie grafiki typu planar, płaci się cenę niespodziewanych zawieszeń komputera, oczywiście przy korzystaniu z ekranów „planarowych", jakich używają starsze programy), KEEPAMIGAVIDEO (dostęp do ChipRAMu jest szybszy dzięki wyłączaniu DMA; raczej rzadko się przydaje), SAVEMEM (to można dać na Yes, jeśli ktoś korzysta z ekranów 2-, 4-, 8– i 16-kolorowych, zaoszczędzi trochę pamięci. Ja nie używam) i NOPASSTHROUGH (przydatne tylko dla posiadaczy systemów „wielomonitorowych").

Ponadto należy wybrać maksymalną (jak najbliższą) częstotliwość odchylania naszego monitora. Na jej podstawie zostaną dobrane możliwie najbardziej optymalne ustawienia dla trybów graficznych. Niestety i tak czeka nas zabawa z programem CGXMode... Po skończonej instalacji wykonujemy Reset.

W preferencjach systemowych wybieramy jeden z trybów karty (ja wybrałem rozdzielczość 800x600) i zapisujemy ustawienia. Jeśli obraz zniknął, to wszystko jest dobrze :). Wyłączamy komputer i przełączamy wtyczkę monitora z gniazda Video w Amidze do gniazda karty graficznej (zakładam, że mamy tylko jeden monitor i jedną kartę w komputerze). Odpalamy komputer. Jeśli zobaczymy WB, możemy otwierać szampana ;). Możemy też dokonać korekt regulując monitor.

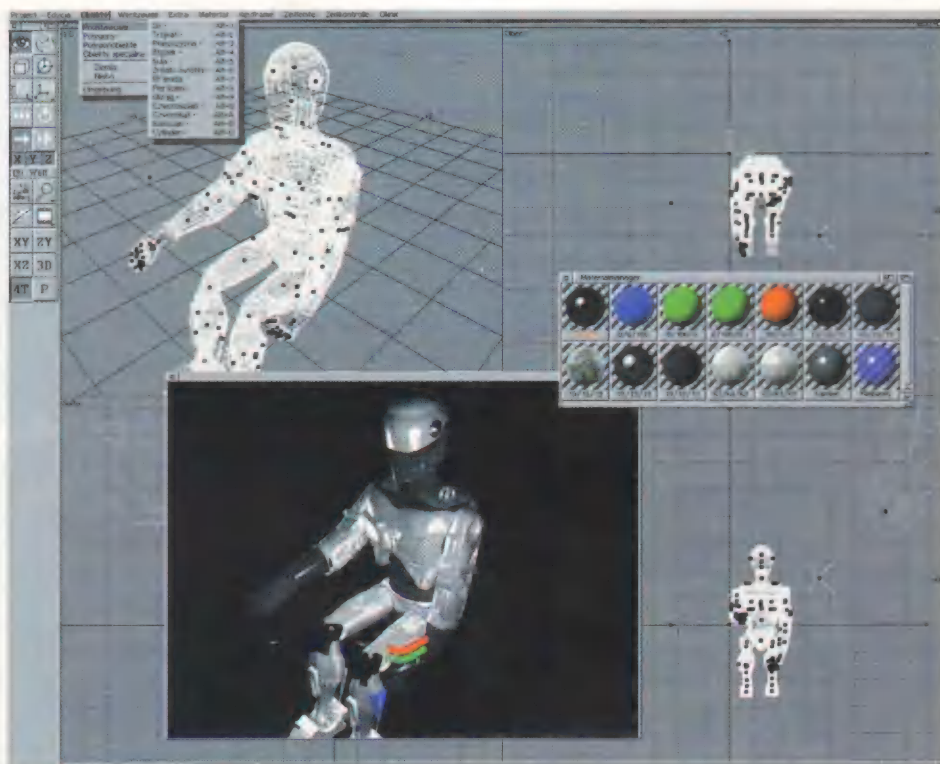
Jeśli nie pokazał się Workbench lub nie działają wszystkie rozdzielczości, czeka nas poprawianie parametrów w CGXMode (który umożliwia zdefiniowanie całej listy rozdzielczości karty). Ułatwieniem jest możliwość wyjścia z ekranu regulacji parametrów przy pomocy klawisza [Esc] w przypadku, gdy przesadzimy i monitor np. wyłączy się. Dobrym pomysłem jest kupienie płytki z CGX4, gdzie jest sporo już zdefiniowanych monitorów. Można też skontaktować się (np. dzięki ABase) z innymi posiadaczami BVisionPPC i porównać ich monitor ze swoim. Jeśli będą podobne, może ten ktoś zgodzi się podesłać swój plik z definicją monitora (jest on w katalogu Sys:Prefs/Presets/Monitors). Można dzięki temu zaoszczędzić trochę wysiłku.

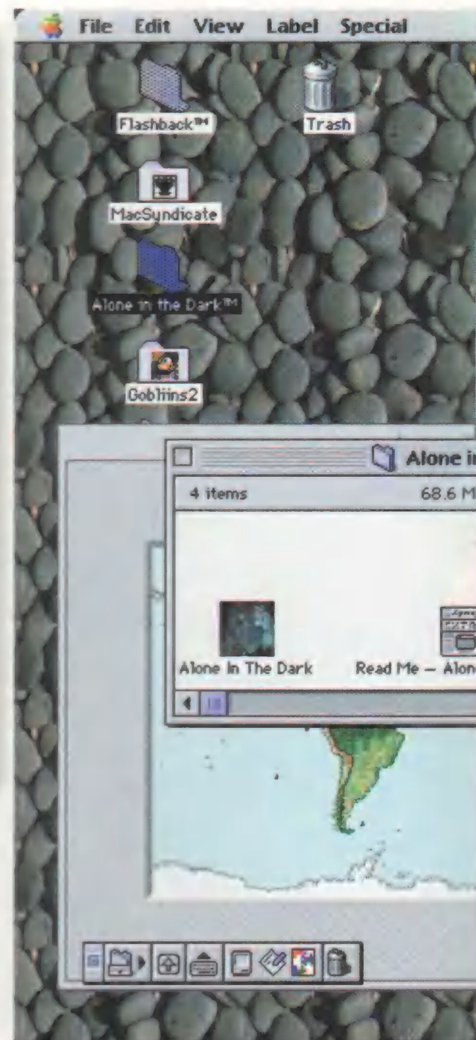
Tak.

WSZYSTKO DZIAŁA.

Osoby, które do tej pory używały kości AGA, niech przygotują się na szok (pozytywny). Nie chcę powielać informacji z artykułu o CyberVision i PicassoIV (ACS 5/97), ale kilka spostrzeżeń podać trzeba. Workbench na 040/25 MHz szaleje w każdej rozdzielczości i każdej liczbie kolorów. Maksymalna rozdzielczość 1280x1024 w 24 bitach (16 mln kolorów) lub 1600x1200 w 16 (65 tys. barw) pozwoli każdemu na pełną swobodę konfiguracji WB i innych programów. JPEGi, PNGi i inne wielokolorowe grafiki można nareszcie oglądać w pełnej okazałości (czytaj: w 24 bitach) i w każdej rozdzielczości (już obrazki w np. 1024x768 nie będą wychodzić poza

MAKSYMALNA ROZDZIELCZOŚĆ BVISION TO 1280X1024 W 24 BITACH (16 MLN KOLORÓW) LUB 1600X1200 W 16 (65 TYS. BARW).





ZWŁASZCZA OSOBY PRZESIADAJĄCE SIĘ Z AGATY NIE BĘDĄ MOGŁY SIĘ OPRZEĆ WRAŻENIU, ŻE WARTO BYŁO WYDAĆ TE PIENIĄDZE.

ekran). Voyager, AWeb, IBrowse śmigają. WordWorth to teraz przyjemność. Podobnie jak programy graficzne, zarówno 2D (znaczne przyspieszenie rysowania, dostęp do wysokich rozdzielczości i dużej liczby kolorów; świetnie zachowuje się chociażby TVPaint), jak i 3D (pracę ułatwia tu znacznie wyższa rozdzielczość i szybkość odświeżania, MaxonCinema na przykład zachowuje się rewelacyjnie, umożliwiając otwieranie wielu projektów jednocześnie i bezproblemowy podgląd materiałów). Wszystko szybko, kolorowo i sprawnie. Gry działające w wyższej rozdzielczości, w które na AGA dało się grać tylko w 320x256, teraz pokazują pazury. Foundation i Napalm chodzą szybko (choć to zależy od procesora 68K, z PPC te gry niestety nie korzystają). Nareszcie można się w pełni cieszyć grami i programami pod emulatorem Macintosha, które zazwyczaj działają tylko w wysokiej rozdziałce. Warcraft 2, Heroes Of Might & Magic 2, Civilization 2 działają świetnie. Teraz nie korzystam już w zasadzie z niczego, co schodziłoby poniżej 640x480. Jednak doskwiera bardziej brak systemu pod PowerPC. Posiadaczom 060 może nie będzie to przeszkadzać, ale ja mając 040/25 MHz i 603/240 MHz mogę tylko pomarzyć o szybkim odświeżaniu okienka z animacją 640x400 na blacie WB (choć może to wina braku optymalizacji WB pod CGX).

A co z akceleracją 3D? Softu z niej korzystającego nie jest może bardzo dużo, niemniej w możliwościach sprzętu można się rozeznać. Pamiętacie gierkę Descent? Konwersja na Amigę (strasznie zresztą wolna) doczekała się po pewnym czasie supportu dla Warp3D. Ponieważ nadal działała na 68K, nie oferowała zbyt dużej prędkości (na mojej 040/25 MHz). Dzięki współpracy osób spoza grona autorów konwersji powstała wersja dla WarpOS/Warp3D. Po odpaleniu jej omal nie udusiłem myszki, którą całkiem przypadkowo akurat trzymałem w ręku. Gra, którą pecetowcy pamiętają jako strzelankę o dość marnej grafice, w najnowszym wydaniu amigowym powala na kolana. Świetna grafika (zasługa wysokiej rozdzielczości, 65 tys. kolorów i genialnego wygładzania tekstur przez Permedię) i niesamowita szybkość (20-30 klatek na sekundę w 640x480 i niewiele mniej w 800x600, a kod nie został zoptymalizowany) sprawiają niesamowite wrażenie. Gdy jeszcze ustawimy w menu pojawiającym się po wciśnięciu [Alt+F1] opcję Textures/Mipmaking, wygląd wszystkich obiektów nabierze jeszcze bardziej realistycznego wyglądu. Nic, tylko grać!

Wielka szkoda, że na razie jest to jedyna gra tak dobrze wykorzystująca ten sprzęt. Niedługo jednak będziemy mogli zagrać w WipeOuta 2097 (którego demo odpalone na targach WorldOfAmiga na BlizzardPPC 200 MHZ + BVision podobno pomykało w 800x600 jak szalone), zapowiadane też są Heretic II, Shogo, Claws of The Devil i inne. Szykuje się więc kilka niezłych gierek, które korzystać będą z akceleratorów 3D, w tym z Permedii (dzięki Warp3D).

Na sieci natknąć się też można na zapowiedzi: na Aminecie demko gry BattleZone, a pod adresem user.cs.tu-berlin.de/~paladin/ wczesny engine „wyścigowy" RallyTest. Ciekaw jestem czy do skutku dojdzie projekt emulatora PlayStation na Amigę. Żeby z niego skorzystać, akcelerator będzie raczej niezbędny.

A może by tak poważniejsze oprogramowanie? Zapewne słyszeliście o świetnym programie Tornado3D. Słyszeliście też pewnie o nowatorskiej opcji podglądu gotowego projektu, którą w nim zastosowano. Jak łatwo się domyślić, akcelerator 3D jest tu bardzo wskazany. Tornado wykorzystuje akcelerator nie przez Warp3D, a dzięki cgx3drave.library dając znaczne przyspieszenie w wykonywaniu tego zadania.

Ciekawym projektem jest też pakiet StormMESA, będący amigową wersją rozpowszechnionej na innych platformach biblioteki OpenGL. Umożliwia on łatwiejsze pisanie programów korzystających z techniki 3D, dając przy tym również możliwość korzystania z akceleratora 3D (przy zainstalowanym Warp3D). Ułatwia też bardzo przenoszenie na nasz komputer programów wykorzystujących OpenGL. Na razie z pakietu tego korzystają demka, które można ściągnąć razem z nim ze strony:

www.haage-partner.com

oraz emulator Nintendo 64 o nazwie TrueReality. Demka chodzą świetnie (choć nie wiedzieć czemu, nie wszystkie), zaś co do emulatora nie będę się wypowiadał, gdyż nie udało mi się uruchomić wersji korzystającej ze StormMESA.

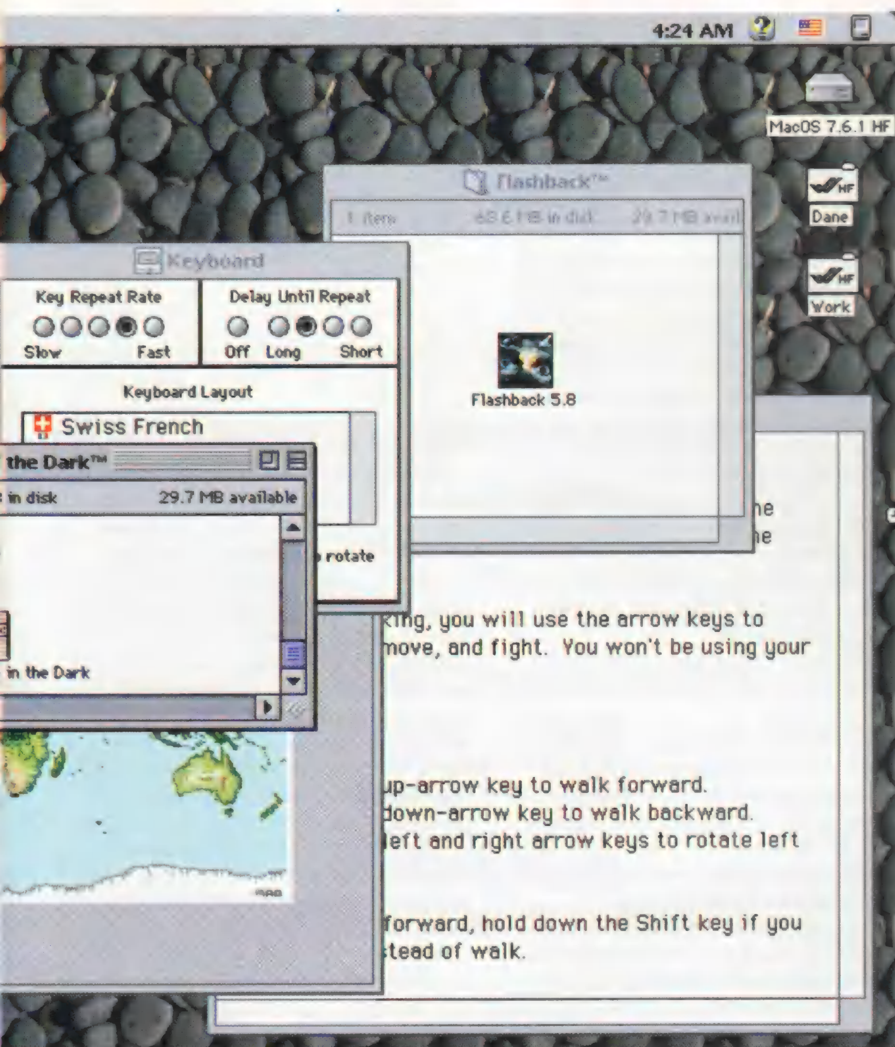
Maniaków muzyki w formacie MP3 ucieszy zapewne mały plugin do AmigaAMP o nazwie NeonBars. Jest to zwykły spectrum-analyzer, z tym że trójwymiarowy i korzysta z Permedii.

Ogółem: niewiele tego jeszcze jest, ale wszystko przed nami.

Wypadałoby zatem jakoś wszystko

PODSUMOWAĆ.

Karta jest po prostu świetna. Instalacja od strony sprzętowej nie nastręcza żadnych problemów. Wyjątek stanowią szczęśliwi posiadacze



kontrolera FastATA-2/EIDE by Elbox. BVisionPPC zasłania skutecznie układ, na którym montuje się kontroler (co trudno uznać za wadę któregokolwiek z tych urządzeń). Na szczęście Elbox ma w swej ofercie lekarstwo na tę dolegliwość – podstawkę umożliwiającą instalację kontrolera pomimo obecności bohaterki tego artykułu. Co więcej, wszyscy którzy kupią oba produkty w tejże firmie, otrzymają na życzenie ową podstawkę za friko, pozostali mogą nabyć ją drogą kupna za niewielką opłatą.

Od strony programowej jest nieco gorzej: część użytkowników będzie musiała przebrnąć przez instalację „flaszki", prawie wszystkich czekają manipulacje CGXModem, co mniej doświadczonym amigowcom może sprawić pewien problem. A instrukcja na ten temat nie ma wiele do powiedzenia. Ale z tym wszystkim trzeba uporać się tylko raz (zresztą nie jest to bardzo trudne) i szybko się o tym zapomina. Nie sposób bowiem o tym pamiętać, gdy zacznie się testować możliwości sprzętu. Zwłaszcza osoby przesiadające się z AGAty nie będą mogły się oprzeć wrażeniu, że warto było wydać te pieniądze (niestety dość duże w porównaniu z np. kartami pecetowymi o podobnych parametrach), a i starzy wyjadacze (posiadający wcześniej jakąś kartę GFX) zauważą przyspieszenie działania całego systemu. Natomiast i jedni i drudzy odczują pełną satysfakcję z zakupu, gdy zobaczą w akcji wspomaganie funkcji 3D (wyjątkiem będą osoby bawiące się na codzień pecetem z kartą VooDoo 3...).

„Ex-agowcy" lubiący sobie pograć w produkty RETRO (czyli np. ja) będą musieli przełknąć drugą gorzką pigułkę (pierwszą przełknęli po zakupie monitora VGA), którą zafundują im niektóre starsze gierki. Nawet te, które dało się wypromować na monitorze VGA, teraz wcale nie muszą działać. Należą do nich m.in. UFO i Civilization. Rozwiązaniem jest tu przełącznik źródła sygnału i ew. ScanDoubler, ja się jednak bez tego obywam (gdy muszę już w coś takiego zagrać, po prostu przekładam kabelek do gniazda Video, zmieniwszy przed wyłączeniem komputera tryb ekranu na np. DoublePAL).

Dla przesiadających się z Agi wskazane byłoby także niewielkie odkurzenie systemu. Dobrze byłoby ściągnąć 24-bitowe datatype'y, jakąś pokazywaczkę obrazków dla CyberGFX (Visage by jeszcze uszedł, ale PPShow i ViewTek odmawiają współpracy) – polecam ShowPPC (korzysta z PPC, ma duże możliwości konfiguracji, potrafi wykonywać całkiem pokaźną gamę efektów na obrazkach i jest za darmo). Wskazane jest też znalezienie jakiegoś fajnego obrazka na blat WB :). Reszta koniecznych do wprowadzenia zmian to przyjemność. Bo jak inaczej nazwać przestawianie programów w wysokie rozdzielczości i podziwianie jak szybko działają? Albo rozkoszowanie się milionami kolorów na ekranie? Po prostu miodzio.

A jakieś minusy? Niestety, jak zwykle są. Nie udało mi się np. uzyskać możliwości dragowania ekranów, do której tak się przyzwyczaiłem. Jestem więc skazanym na zwykłe ich przełączanie (gadżet w prawym górnym rogu ekranu lub kombinacja klawiszy [Amiga+M]). Niemniej jest to szczegół, do którego łatwo się przyzwyczaić i nie ma on większego wpływu na komfort pracy.

Czy warto? Moim zdaniem – zdecydowanie tak. Gdy kupiłem BlizzardaPPC łudziłem się, że wszystko będzie „biegało" i nie pomyślę więcej: „Ale to się wlecze". Niestety pomyliłem się. Myśli te zniknęły dopiero po wzbogaceniu komputera o BVisionPPC. Jest to karta dość nowoczesna, o parametrach wystarczających do zaspokojenia wymagań większości gatunków oprogramowania będącego „na poziomie". Zupełnie inną sprawą jest to czy zacznie się ono masowo ukazywać. Jeszcze jakiś czas temu można było mieć wątpliwości, ale teraz sytuacja ulega znacznej poprawie dzięki zapowiadanej sporej ilości oprogramowania komercyjnego, głównie gier korzystających z możliwości Permedii2. Istnieje poza tym duża ilość oprogramowania nie korzystającego z akceleracji 3D, jednak wykorzystującego kartę graficzną, która często okazuję się bardzo przydatna lub wręcz niezbędna do wygodnej pracy. Jeśli więc Drogi Czytelniku masz kartę BlizzardPPC lub masz zamiar ją nabyć i zastanawiasz się nad rozbudowaniem systemu o szybką kartę graficzną, w obecnej sytuacji na rynku amigowym wybór karty BVisionPPC jest właściwie oczywisty.

Michał Krzemiński

WARP 3D

Bardzo zawiodłem się na phase5, gdy dotarł do mnie fakt, że na dyskietce nie ma oprogramowania umożliwiającego wykorzystanie funkcji 3D, które przyspiesza (i to nieźle: 80 mln teksturowanych pikseli na sekundę) układ Permedia2. Przecież to główny atut karty, mający dać jej znaczną przewagę w stosunku do „zwykłych" kart graficznych (nawet w porównaniu z CyberVision64/3D)! Nie po raz pierwszy zresztą można zobaczyć taki „popis". Gdy ukazała się CyberVision3D, takie oprogramowanie również nie było dostępne.

Na szczęście firma Haage&Partner postanowiła ustandaryzować akceleratory grafiki 3D dla Amigi, zarówno dostępne teraz, jak i te które się dopiero ukażą, wydając pakiet do ich obsługi noszący nazwę Warp3D. Jest on dostępny na stronie firmy:

www.haage-partner.com

Początkowo wyposażony on był jedynie w sterowniki dla CyberVision64/3D, lecz wkrótce umożliwiono jego współpracę z chipem Permedia2. Instalacja pakietu nie nastręcza w zasadzie żadnych problemów, więc chyba każdy sobie z nią poradzi. Tylko jedna uwaga: niektóre programy korzystające z WarpOS (nie mylić z Warp3D) mogą po zainstalowaniu karty odmówić współpracy. W takim wypadku należy odpalić CLI i wpisać:

echo ›envarc:powerpc/force „1"

echo ›envarc: powerpc/gfxaddr „$e0000000"

po czym wykonać reset. Powinno pomóc.

BVisionPPC 8 MB

10

Producent	Phase5
Dystrybutor	Amigo
Komputery	A1200 z kartą BlizzardPPC
Cena	820,00 zł

Sterownik AmiSAT do obrotnicy antenowej

Od wielu już lat dziedzina krótkofalarstwa związana z łącznością przez różnego rodzaju satelity czy też przez odbicie od powierzchni Księżyca (EME - Earth-Moon-Earth) znajduje sobie coraz więcej sympatyków z powodu coraz większych możliwości satelitów.



Do łączności satelitarnych na pasmach krótkofalowych można z powodzeniem korzystać z krzyżowej anteny nakierowanej na stałe w zenit. Na wyższych pasmach amatorskich potrzebne są już anteny o kierunkowej charakterystyce promieniowania, o zysku ponad 10dB umocowane w obrotnicy (rotorze) o dwóch osiach obrotu (wykonująca ruch w azymucie i elewacji). Ale samo zainstalowanie anteny z możliwością jej zdalnego obrotu nie wystarcza. Ręczne sterowanie jest możliwe i praktykowane dla obiektów widocznych gołym okiem i wolno poruszających się po nieboskłonie (np. Księżyc – EME, Słońce - radioastronomia, czy Oscar 10 – orbita typu tzw. molniya) – ale niewielu jest takich, którzy chcieliby przeliczać z ołówkiem w ręku pozycję satelity korzystając z roczników astronomicznych – hi!. Od człowieka dużo sprawniejszy jest pod tym względem komputer, a do tego potrzebny jest program.

OPRÓCZ OBLICZANIA POZYCJI SATELITY PROGRAM AMISAT UMOŻLIWIA KIEROWANIE OBROTNICĄ ANTENOWĄ CO POZWALA NA BIEŻĄCO ŚLEDZIĆ OBIEKT BEZ INGERENCJI CZŁOWIEKA.



Spotkałem się z kilkoma takimi programami pracującymi na Amidze, ale najlepiej spełniający to zadanie jest według mnie AmiSAT. Oprócz obliczania aktualnej pozycji satelity program umożliwia także kierowanie obrotnicą antenową przez sterownik podłączony do portu joysticka, co pozwala na bieżąco śledzić obiekt bez ingerencji człowieka, który w tym czasie może zająć się prowadzeniem łączności albo obserwacją.

Sterowanie rotorem odbywa się przez specjalny interface podłączony do Game-Port 2. Wykorzystane są linie:

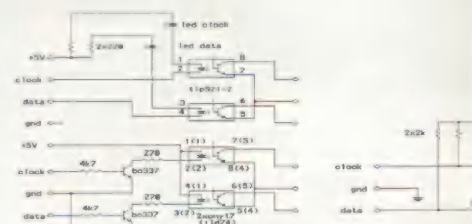
Pin 5: Data (Mouse Button 2/Pot x)
Pin 9: Clock (Mouse Button 3/Pot y)
Pin 8: Ground

Sposób przesyłania danych z komputera do interface'u przypomina nieco transmisję i2c, szczególnie gdy oglądana jest na oscyloskopie. W obu transmitowane są szeregowo dwa bajty, z tą różnicą że w i2c pierwszy bajt jest adresem, a transmisja w AmiSAcie jest bezadresowa i oba bajty zawierają dane.

Dane wysyłane są szeregowo, najpierw bajt kąta elewacji (kąt z przedziału 0-90 stopni zamieniany jest przedtem na liczbę 8-bitową bez znaku, tak jak azymut, z tą różnicą że dla azymutu wykorzystywane są wszystkie 8 bitów, natomiast dla kąta elewacji tylko 7 starszych), następnie bajt azymutu. W ten sposób kierunek anteny określany jest za pomocą 16 bitów. Dane na linii Data synchronizowane są narastającym zboczem sygnału zegarowego Clock. Oznacza to, że dane należy odczytywać w momencie zmiany stanu zegara z low na high. Czas, przez jaki linie danych i zegara są stabilne, jest zależny od ustawionego w SYSOP-Prefs parametru Delay of Date transfer.

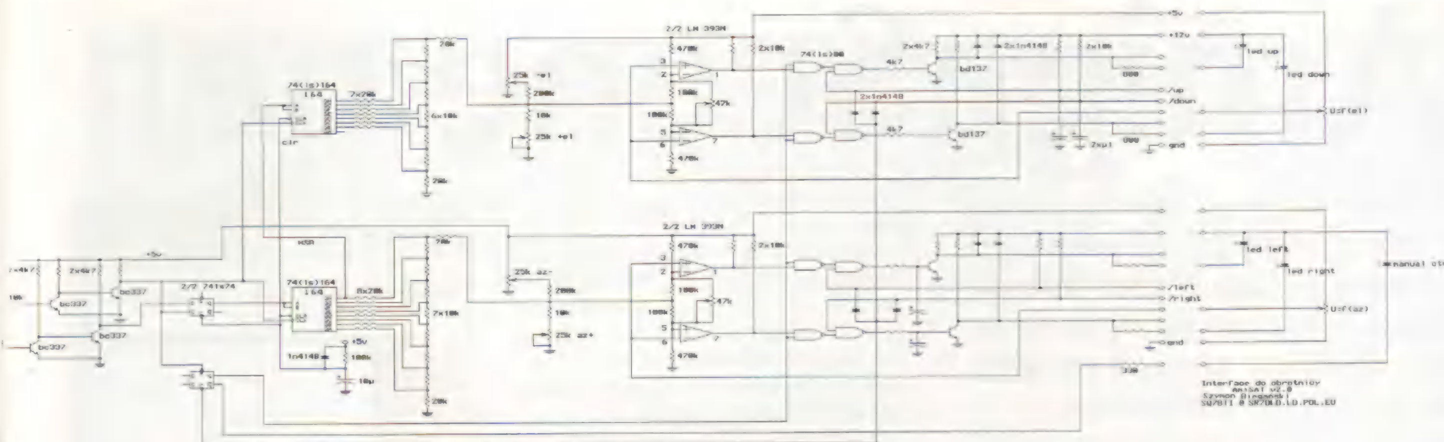
Schemat wraz z opisem przykładowego interface'u opracowanego przez J-rgena Hocke DK1HB można znaleźć w Amsat-DL Journal zeszyt 6 (listopad/grudzień) z 1986, strona 2 oraz w zeszycie 2 (marzec/kwiecień) z 1988, strona 12. Jest to interface w wersji dla Commodore 64 autorstwa Ericha Eichmana DK1TB wraz z przykładowym programem w języku BASIC. Do współpracy z AmiSATem opracowałem bardziej rozbudowany sterownik, który posiada także możliwość sterowania ręcznego (np. przy wyłączonym komputerze).





Zasada działania sterownika opiera się na zamianie danych wysyłanych z komputera na postać równoległą i porównanie wystawionej przez komputer pozycji docelowej z aktualną oraz dokonanie poprawki ustawienia anteny w odpowiednim kierunku (automat nadążny). Zamianę dokonuje para układów UCY 74(ls)164. Pierwszy przechowuje bajt azymutu, drugi – kąta elewacji. Do wyjść równoległych rejestrów podłączone są przetworniki R2R zamieniające dane cyfrowe na proporcjonalne do nich napięcia, które w dalszej części układu są porównywane w komparatorach okienkowych zbudowanych na parach LM 393N. Jeden z każdej pary komparatorów ma na wejściu napięcie z przetwornika R2R nieco wyższe niż drugi z przetworników (zasada działania komparatora okienkowego). Dzięki temu uzyskuje się przedział „martwy" – w którym obrotnica ma się zatrzymać (a nie np. wykonywać niepotrzebnie ruch wahadłowy wokół nastawionego kierunku szarpiąc przy okazji anteną). Na wyjściach par komparatorów uzyskujemy już sygnały, którymi można sterować np. tranzystory sterujące przekaźniki włączające silnik mechanizmu w odpowiednim kierunku. Byłaby to wersja bez możliwości ręcznego sterowania, ale dzięki wyposażeniu układu w dodatkowe dwa (jeden na azymut, drugi na elewację) bardzo łatwo dostępne układy typu UCY 74(ls)00 (czterokrotna, dwuwejściowa bramka NAND) mamy możliwość ręcznego sterowania obrotnicą przy pomocy joysticka (który stał się nieco zbędny z powodu zajęcia portu JOY2, wreszcie się do czegoś sensownego przyda :)). Wykorzystany jest także w całości układ UCY 74(ls)74, z którego jeden przerzutnik typu D zastosowany jest na wejściu rejestrów, natomiast drugi ('74 posiada dwa przerzutniki typu D z asynchronicznymi wejściami R i S) jako przerzutnik RS przełączany między sterowaniem z komputera i ręcznym. Na jego wejściach podłączony jest sygnał zegarowy z komputera oraz z wejścia joysticka (kasowany przy każdym ruchu drążka). Stan przerzutnika pokazuje dioda LED. Bramki NAND są połączone z przerzutnikiem w taki sposób, by komputer miał możliwości sterować anteną, gdy wyśle dane do sterownika lub naciśniemy fire w joyu. Przejście na sterowanie ręczne odbywa się automatycznie, gdy ruszymy drążkiem.

Zmontowany układ działa od razu, ale wymaga pewnych regulacji. Przede wszystkim sygnał zwrotny z anteny w postaci napięcia zależnego od azymutu i kąta elewacji (zdejmowa-



ne z potencjometrów) może zawierać się w pewnym przedziale. Im szerszy, tym lepszy, należy tylko uważać, aby stosować potencjometry o liniowej charakterystyce (A) i wysokiej klasie liniowości. Przedziały te ustawia się przy pomocy potencjometrów az+, az-, el+ i el-. Przy ustawionej antenie na kierunek krańcowy (poziomo dla elewacji oraz północny lub południowy dla azymut w zależności od ustawionego kierunku w konfiguracji AmiSata) i ustawieniu w Amisacie takiego samego kierunku (dla azymutu: 0 lub 359 stopni), regulujemy wspomnianymi potencjometrami aż do wyłączenia przekaźników (diod led), odłączonych oczywiście na czas testów od silników wykonawczych. Kierunek krańcowy wcale nie musi pokrywać się idealnie z kierunkiem geograficznym, korekcji dokonać można w samym Amisacie (antenna offset). Ważne jest natomiast, aby oba kierunki (ręcznie nakierowanej anteny i ustawiony w Amisacie) wzajemnie sobie odpowiadały – 0 stopni (180) – kierunek północny (południowy) od wschodu - dojechanie do blokady od lewej strony, 359 stopni (179) – od zachodu. Korekcji mogą także wymagać oporniki podłączone do el+/– i az+/– (przy mniejszych wartościach zwiększa się możliwość regulacji, kosztem dokładności). Potencjometr włączony pomiędzy wejściami komparatorów służy do regulacji czułości sterownika (szerokość pętli histerezy). Wstępną regulację najlepiej przeprowadzić bez podłączenia do silników mechanizmu wykonawczego obrotnicy i potencjometrów przy antenie, tylko na krótkich przewodach z możliwością ich ręcznej regulacji. Czułość ustawić należy tak, aby przy regulowaniu potencjometrami wejściowymi uzyskać niewielki przedział martwy (niedopuszczalne jest uruchomienie przez sterownik obu przekaźników – od sterowania w lewo i w prawo albo jednocześnie góra i dół – co może się zdarzyć przy zbyt małej wartości ustawionej potencjometrem czułości).

Jak widać na załączonym schemacie, układ składa się z dwu identycznych części z dodatkowym układem wejściowym, odizolowującym galwanicznie elektronikę sterownika (bardzo często połączoną z radiem) od komputera. Układ prototypowy został wykonany w postaci dwu identycznych płytek, osobno dla azymutu i elewacji. Układ można także wykonać w wersji ze sterowaniem tylko azymutu, po prostu nie podłączamy dalszej części odpowiedzialnej za elewację. Pozbawiamy się w tym wypadku możliwości śledzenia np. satelitów (no, nie do końca), ale pozostaje w Amisacie bardzo ciekawa funkcja nakierowania na lokator, która działa właśnie przy wykorzystaniu samego azymutu.

Szymon Biegański

PS. Jeżeli wystąpią jakiekolwiek problemy przy uruchamianiu lub regulacji, listy proszę kierować na adresy:

sq7bti@sr7dld.ld.pol.eu
sq7bti@lodz.ampr.org
sbiegans@posejdon.wpk.p.lodz.pl

Amiga 600/1200 i obudowa MiniTower

Każdy z użytkowników Amigi 600 czy 1200 w fabrycznej obudowie na pewno chciałby mieć swoją przyjaciółkę w Towerce. Lecz nie każdego stać na wydanie 400 zł na tę przyjemność.

Znając ten problem starałem się za wszelką cenę obniżyć koszty i to z całkiem dobrym skutkiem. To, co napisze, jednych zdziwi, a innych rozbawi (mają dużo kasy i nie będą się bawić w jakiekolwiek przeróbki). No to do dzieła, koledzy Amigowcy.

Zacznijmy od tego, co będzie potrzebne:

– pecetowa obudowa MiniTower najlepiej bez zasilacza (taniej);

– przedłużacze portów myszy, dżoja, RGB i dla potrzebujących przedłużacz LPT (port drukarki);

– dość długa tasiemka HDD (ewentualnie dla posiadaczy czytników CD i HDD, adapter który można zakupić na giełdzie lub w którejś z firm amigowych) oraz długa tasiemka FDD.

MONTAŻ AMIGI W OBUDOWIE

Jak wiadomo, w każdej obudowie sprzedawanej przez firmy amigowe płyta główna wchodzi pionowo, portami do tyłu obudowy. W przypadku wykorzystania obudowy MiniTower płyta główna jest montowana poziomo, czyli portami do góry (dlatego potrzeba tyle przedłużaczy). Byłem zaskoczony, gdy okazało się, że płyta Amigi 600/1200 pasuje wręcz idealnie do opisywanej obudowy (tylko w niektórych modelach obudów trzeba coś przycinać od strony frontowej; nie dotyczy to posiadaczy Amigi 600). Jak wiadomo, żadna z opisywanych Amig nie ma odpowiednich otworów do mocowania płyty głównej, ale przy pomocy cienkich pasków blachy bądź plastiku i wiertarki można zrobić uchwyty trzymające płytę.

Gdy płyta główna jest już na swoim miejscu, można przystąpić do podłączenia przedłużaczy portów zewnętrznych (myszka, RGB itp.). Warto to zrobić przed montażem urządzeń wewnętrznych, bo później mogą być z tym niewielkie problemy. Wszystkie wyjścia przedłużaczy można zamontować na tylnej ścianie obudowy, są tam otwory na gniazdo myszki, dżoja i RGB. Z gniazdem drukarki może być problem, bo trzeba robić otwór, ale jakby było mnie stać na drukarkę, to pewnie kupiłbym normalną obudowę i nikt nigdy nie zająłby się tym tematem.

Pora na instalację wewnętrznych urządzeń typu HDD, FDD czy CD. To rutynowy i wielokrotnie opisywany zabieg, więc nie ma sensu się rozpisywać. Zatrzymam się jednak przy flopiku, do którego trzeba zrobić panel frontowy (można go kupić, ale wtedy koszt zwiększa się o przynajmniej 40 zł). Aby wykonać go samemu, wykorzystujemy zaślepkę urządzenia 3,5", wytapiając np. pilniczkiem otwory na dyskietkę i przycisk wyjmowania. Po takim zabiegu trzeba się jeszcze trochę pobawić pilniczkiem, tu i ówdzie przypiłować. Zręczniejszym nie powinno to sprawić problemu, innym może to zająć chwilkę.

Co do klawiatury, to nic nowego nie wymyśliłem (chociaż gdyby Amiga 600 czy 1200 miała wyjście na klawiaturę, jak w Amidze 500, to nie byłoby problemu). Trzeba zakupić interfejs klawiatury najlepiej On-Chip i podłączyć klawiaturę od PC-ta.

W niektórych obudowach Mini jest wyświetlacz szybkości zegara, w moim przypadku po wykręceniu go włożyłem na jego miejsce oryginalne LED-y (pasują jak ulał).

Całkowity koszt tej „zabudowy" Amigi 600 lub 1200 waha się między 80, a 130 zł.

Arkadiusz Soloch

AmigaScene.net

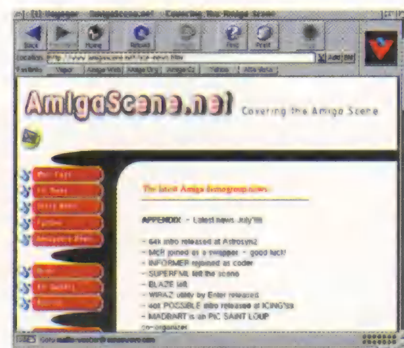
Każdy szanujący się Amigowiec na pewno kilkaset razy dziennie odwiedza niezłą stronę AmiUpdate (http://amiupdate.com) zawierającą świeżutkie newsy, artykuły, linki itd. dotyczące oczywiście naszego ulubionego komputera.

Całkiem niedawno powstał bliźniaczy do AmiUpdate serwis WWW o nazwie AmigaScene.net zajmujący się wszystkim, co związane ze sceną. Znajdziemy tutaj scenowe newsy, memberlisty, a także linki do rodzimych stron grup. AmigaScene.net to także zbiór informacji o mających się niedługo odbyć imprezach „partyjnych".

AMIGASCENE.NET NAWIĄZAŁA WSPÓŁPRACĘ Z KILKOMA AMIGOWYMI FIRMAMI PISZĄCYMI GRY, ABY DAĆ SCENOWCOM MOŻLIWOŚĆ PRACY W ICH PROFESJI.

Ze strony możemy sobie ściągnąć źródła niektórych produkcji lub moduły znanych muzyków (ta część nie jest jeszcze imponująca pod względem objętości). Czeka na nas także dopracowany dział Art Gallery i zachęca, aby obejrzeć/zapisać wiele wysokiej jakości scenowych grafik.

Bardzo ciekawy jest również pomysł z Developers Database. Twórcy serwisu doszli bowiem do wniosku, że można by w końcu z ludzi sceny mieć jakiś pożytek :-) i zaprząc ich do ciężkiej pracy. Oczywiście żartuję. Idea jest bowiem naprawdę godna pochwały. AmigaScene.net nawiązała współpracę z kilkoma amigowymi firmami piszącymi gry, aby dać scenowcom możliwość pracy w ich profesji. By do tego doszło, musimy wypełnić specjalną ankietę, w której piszemy o swoich atutach oraz dziedzinie komputerowej sztuki, którą się zajmujemy. Tworzona jest w ten sposób baza danych, która brana jest pod uwagę, gdy tylko producenci gier poszukują nowych ludzi.



Mimo że serwis ten ciągle jeszcze nie jest w 100% ukończony, uważam go za interesujące miejsce. No, chyba że ktoś woli tracić impulsy na kolejną stronkę w stylu „Jestem Miłosz, mam 13 lat i zbieram suszone motyle...". Oprawa graficzna jest skromna, acz estetyczna i funkcjonalna.

Adres: http://www.amigascene.net

Slayer/Appendix
[Taboo Staff]
slayer@optimus.wroc.pl

Na Zachodzie bez zmian

Czytałem ostatnio kilka zachodnich magów i zauważyłem, że tamci sceniarze traktują Amigę trochę inaczej niż my. Nie myślą o rozbudowie, nie wierzą w PPC i w ogóle wydają się zadziwiająco bierni. Dlaczego więc nadal jesteśmy w nich tak zapatrzeni? Obawiam się, że mogą mieć na nas zły wpływ.

POLAND RULZ!

W artykule „Poland Rulz?" (Eurochart #38) Curt Cool próbuje dociec, czemu polskich dem nie ma na zachodnich chartsach. Stwierdza, że polskie produkcje wymagają po prostu za silnych konfigów, ot co. Toż to przecież głupota straszliwa. Ja rozumiem – na Cyberstorma PPC 604 nie każdego stać, ale na, powiedzmy, 040/25 MHz do A1200? Curt Cool ze zdumiewającą pewnością konstatuje, że standardową scenową Amigą jest w tej chwili 030 + 16 megsów Fastu. A najśmieszniejsze jest to, że dwa lata temu Eurochart pisał dokładnie to samo. Czyżby więc zachodnia scena stała w miejscu? Czytając takie teksty można pomyśleć, że dla ludzi z Zachodu Amiga to coś w rodzaju ulubionej, rozklekotanej zabawki, której nie warto naprawiać, ale którą szkoda wyrzucać. Jeśli Zachód ma takie podejście do Amisi, to trudno się potem dziwić, że na Assembly albo Gathering wychodzą po cztery dema.

WIELU ZACHODNICH MUZYKÓW UŻYWA PIECA DO PISANIA MULTICHANNELI I AMIGI DO 4-CHANNELI. ZACHOWUJĄ SIĘ, JAKBY ŻYLI Z DWOMA KOBIETAMI – Z JEDNĄ SYPIALI, A DRUGA PRAŁA IM GACIE.

FUCK AGA!

Pamiętam artykuł „Fuck AGA!" umieszczony niegdyś w Rawie 6, którego autor usiłował wszystkich przekonać, że scena AGA-tkowa nigdy nie powstanie. Nawoływał do zaprzestania robienia demek na AGĘ, bo szkoda pracy, bo kto to obejrzy itd. Aż się dziwię, że nikt jeszcze nie napisał „Fuck PPC".

GDZIE JEST DBM?

Nie zastanawialiście się nigdy, czemu organizatorzy zachodnich parties nie dopuszczają w kompotach muzycznych formatu DBM? Odpowiedź jest prosta: ich nędzne 030/28 MHz nie uciągnęłyby naszych modułów. Nie wspominam już o efektach DSP i 16 bitach, do których niezbędny jest 040. Oczywiście amigowe music compo z prawdziwego zdarzenia to tylko i wyłącznie Amisia z kartą dźwiękową, ale do tego zagraniczniakom zwyczajnie brakuje jaj. Albo mózgu. Bo jaki jest sens w wydawaniu kupy kasy na pieca, skoro za część tej kwoty można by kupić Delfinę? Tym bardziej, że wszystkie „popularne zestawy multimedialne" wypchane są najtańszymi SoundBlasterami, którym tyle brakuje do Pauli, ile FastTrackerowi do DigiBoostera. Oczywiście – do pieca też są naprawdę dobre karty, ale kosztują w najlepszym wypadku tyle, ile połowa całego „zestawu multimedialnego". I wszyscy ci, którzy w deszczu skryli się pod grzybem, doskonale o tym wiedzą. Udają tylko po lamersku, że problem nie istnieje.

4-CHANNEL IS ALL YOU NEED

Czemu w zachodnich magach nigdy nie ma multichanneli? Czemu muzycy, którzy twierdzą, że są na amigowej scenie, wystawiają na parties grzybowe XMy? Przecież to ku%wa szczyt hipokryzji. Albo jesteś Amigowcem, albo nie. Wielu zachodnich muzyków używa pieca do pisania multichanneli i Amigi do 4-channeli. Nawet nie wiedzą, jak są żałośni. Zachowują się, jakby żyli z dwoma kobietami – z jedną sypiali, a druga prała im gacie (hmm, w zachodniej klasie średniej model kochanka+żona jest dość popularny – RB ;)).

Jak zatem walczyć z tymi ludźmi? Recepta jest tylko jedna. Trzeba bić trolla! Bo w tej chwili scenę polską od zachodniej odróżnia tylko to, że podczas gdy oni marudzą, jak to źle się dzieje, my po prostu robimy swoje. I róbmy dalej, a oni niech się uduszą w smrodzie swoich przegrzewających się trzydziestek.

JazzCat/Pic Saint Loup
[Taboo Staff]

Sonikk - review

Zgodnie z zapowiedzią z poprzedniego numeru przed Wami recenzja nowego polskiego musicdisku Sonikk grupy Mawi.

Oprawę graficzną wykonał Grass, a obejmuje ona dwa średniej jakości logosy tytułowe oraz dość estetyczne menu – wszystko w wysokiej rozdzielczości, co jest zresztą posunięciem trafnym, mimo że może przyprawić biednych PALowców o dynamiczne spazmy ich gałek ocznych (wiadomo – hires laced rulez). Od czego jednak coraz tańsze i lepsze monitory SVGA i ScanDoublery (choć te ostatnie w tym konkretnym wypadku nie są nawet potrzebne). Męczenie się z PALowskim monitorem u progu 2000 roku jest naprawdę swoistym masochizmem, z którego niestety najczęściej zdajemy sobie sprawę dopiero po nabyciu nowej 15– lub 17-calówki z płaskim ekranem i wyśmienitym obrazem. Ok, koniec dygresji.

Moduły są niezłe, chociaż najwięcej frajdy dostarczą fanom goa i transu. Inni z pewnością poczują się nieco znużeni monotonią użytych środków wyrazu. A przecież skądinąd wiadomo, że Timer potrafi pisać także bardziej urozmaiconą muzykę, o czym zapewnia np. czarodziejski wstęp do Drum Explode. Wyróżniają się utwory:

Fabulous God – dynamiczny, dyskotekowy kawałek, przywodzący na myśl dokonania grupy The Shamen. W tle słychać, jak tytułowy Bóg goa ekstatyczne wzdycha. Bardzo ciekawa perkusja. Idealna ścieżka dźwiękowa do dema.

Goooooa! 3 – przykład goa, który potrafi zmusić do tańca nawet najbardziej zatwardziałych fanów bluesa.

Perturbation – chilloutowy ambient, zaskakujący słuchacza nastrojem zadumy i, przede wszystkim, wolniejszym, niepokojąco pulsującym rytmem.

Podobnie jak w opisywanym w ostatnim numerze ACS One Spiritual Journey, tak i tutaj efekty koderskie są zredukowane do absolutnego minimum. Do plusów należy fakt, że archiwum Sonikk zawiera aż cztery wersję sound-disku: dwie dla maszyn z AGA (jedna po polsku, druga po angielsku) i dwie dla systemów z CGX (też dwa języki).

Moduły zabierają podejrzanie dużo pamięci Chip, co powoduje, że jeśli uruchomimy inny program, a potem spróbujemy zmienić moduł, pojawi się komunikat o braku pamięci. Być może twórcy zrobili tak z myślą o legendarnych już nowych Amigach z firmy Iwin, które miały mieć standardowo bodaj 6 albo nawet 8 MB Chipu? :)

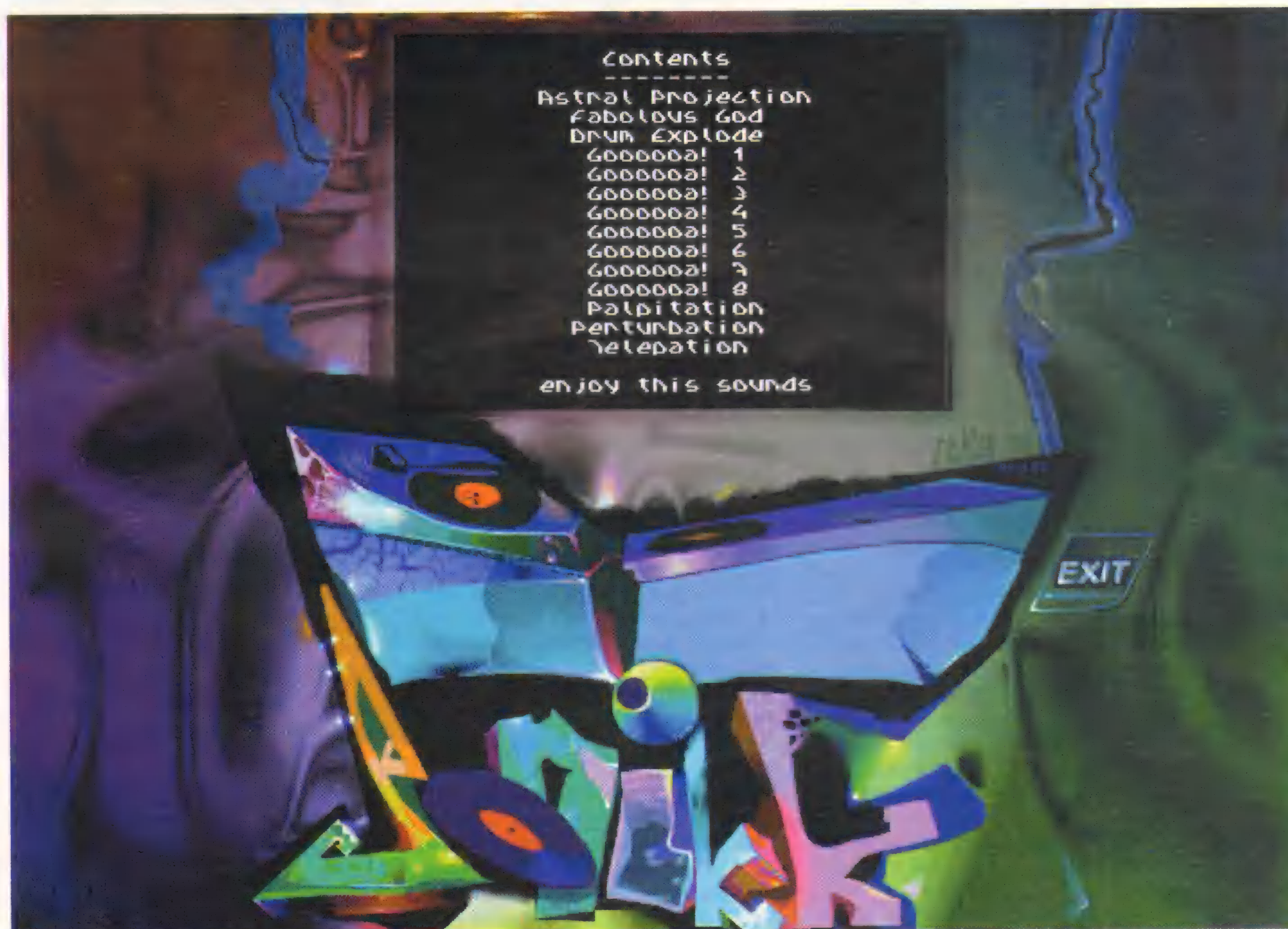
Po rozpakowaniu archiwum okazuje się, że ci, którzy chcieliby przegrać sobie modki Timera na twardziela, nie zrobią tego, bo pochowano je wszystkie w jednym, wielkim pliku. A to zły pomysł. Większość z nas lubi słuchać modulików mając na ekranie Ceda, Opusa i Yama i skoro kod Sonikka nam to utrudnia, można było chociaż udostępnić moduły w formie strawnej dla playerów (vide np. Elements grupy Puzzle czy Dolphinary Pic Saint Loup). Wbrew pozorom jest jednak wyjście z tej sytuacji. Program umieszcza aktualnie odgrywany moduł w RAM, skąd można go przegrać do własnego katalogu. Całe szczęście.

Dodatkowo wybieranie modułów jest niedopracowane – po kliknięciu na tytuł powinien się on jakoś odznaczyć, tymczasem nie dzieje się nic. Czekamy (za długo!), aż dotychczas grający utwór zacznie się leniwie wyciszać, a potem wczytuje się następny. Tytuł odtwarzanej kompozycji mógłby być chociaż gdzieś widoczny.

Mankamentem jest również zmiana stron tekstu. Gdyby w pliku tekstowym dołączanym do produkcji nie wyjaśniono, jak to robić, chyba nikt by się nie domyślił. Nie wiadomo też, czemu po wyjściu kanały dźwiękowe są zablokowane, a pamięć Chip nie zostaje do końca zwolniona.

Sonikk ukazał się jako pierwszy polski musicdisk od półtora roku, co trzeba pochwalić. Można też pozazdrościć Timerowi, że doczekał tak pięknej chwili. Zdarza się to naprawdę niewielu muzykom.

JazzCat/Pic Saint Loup
Slayer/Appendix



Amiga OS 3.5 - porażka?

Oto spisane na gorąco spojrzenie na najnowszą wersję amigowego systemu.



Po dość długim oczekiwaniu wreszcie jest. Zapakowany w estetyczne tekturowe pudełko zawierające CD-ROM, kilkustronicową broszurę w języku angielskim i niemieckim udającą instrukcję i kartę rejestracyjną upoważniającą do pomocy technicznej. Sama płytka jest bardzo „amigowa" – nadrukowano na niej nasz znak rozpoznawczy, słynnego „boinga". Muszę przyznać, że brak drukowanej instrukcji to moim zdaniem bardzo duży błąd Haage & Partner. Utrudnia stawianie pierwszych kroków, trzeba korzystać z HTMLa, którego nie cierpię za całkowity brak przejrzystości. Żeby było śmieszniej, już w chwilę po zainstalowaniu nowego OSa duży odsetek Amigowców będzie zmuszony zajrzeć do instrukcji – gdy Amiga nie zadziała. Ponadto brak drukowanej instrukcji znacznie ułatwi życie piratom. W końcu takie drobiazgi, jak książki, pomoc techniczna i darmowe

NA PŁYTCE SĄ CZTERY KATALOGI: OS 3.5, OS 3.1, CONTRIBUTION (ZESTAW PROGRAMÓW DODATKOWYCH) I EMERGENCY BOOT, CZYLI DYSK RATUNKOWY.

upgrade'y tylko dla zarejestrowanych użytkowników to najlepsze zabezpieczenia programów. No tak, ja tu truję jak wygląda pudełko, a w końcu ważniejsze jest to, co

W ŚRODKU.

Na płytce są cztery katalogi: dwa pierwsze to instalacyjna wersja OS 3.5, instalacyjna wersja OS 3.1 dla tych, którzy go nie mają (dobrze, że ktoś o tym pomyślał). Trzeci katalog to Contribution, czyli zestaw programów dodatkowych (CGX 3, Warp 3D itp). Czwartym katalogiem jest nowość na amigowym podwórku – Emergency Boot, czyli dysk ratunkowy. Mam nadzieję, że nie jest to próba przeniesienia mody na ciągłe ratowanie systemu znane z winów na Amigi ;).

Gdy przystępowałem do instalacji, byłem pełen obaw. W prasie pisano o konieczności posiadania Kickstartu 3.1, co potwierdzono w instrukcji do OS 3.5. Moja Amiga nie ma ROMu 3.1, tylko 3.0. Kickstart 3.1 wczytuję do niej za pomocą programu BlizzKick. Bałem się, czy taki udawany Kickstart nie będzie przeszkodą. Instaler OS 3.5 zdawał się potwierdzać moje obawy: stwierdził, że nie mam OS 3.1 i zasugerował jego instalację z płyty. Przezornie zrobiłem kopię bezpieczeństwa swojej partycji systemowej i kliknąłem na Install 3.1. Najpierw wybrałem jak zwykle tryb Expert, lecz po 5 minutach ciągłego potwierdzania nawet nie doszedłem do 10% zaawansowania. Zakrzyknąłem „Idź na całość!" i ponownie uruchomiłem instalkę, tym razem w trybie nowicjusza. Po kilkunastu minutach instaler dokonał dzieła na moim systemie 3.0 zainstalowanym jeszcze na A600 (już nie będę mógł się chwalić, że nigdy nie reinstalowałem systemu – no cóż, taka jest cena nowoczesności).

Gdy ponownie uruchomiłem instaler OS 3.5, ten już nie miał żadnych obiekcji. Zatem nie trzeba mieć kości z 3.1, wystarczy plik z tym Kickstartem i BlizzKick lub inny remaper Kickstartu (np. RemApollo). Instalacja OS 3.5 jest dwuetapowa – najpierw instaluje się pliki niezbędne do działania systemu (PRE), a następnie całą resztę (MAIN). Po resecie wszystko ruszyło z kopyta bez jakichkolwiek problemów. Jak się później okazało, miałem dużo szczęścia - instaler nie skopiował na mojego HD-ka pliku AmigaOS ROM Update. I tu

PIERWSZE OSTRZEŻENIE:

nie należy resetować Amigi zanim po instalacji nie przeniesie się pliku AmigaOS ROM Update z katalogu Devs do Storage! Jeżeli o tym zapomnicie, to możecie stracić wiele nerwów! W czym tkwi problem? W pliku tym są patche dla Kickstartu. A jak jest z patchami, każdy widzi – mało który działa na każdej Amidze. Jest tam felerny patch dla scsi.device. Kiedyś brat włączył podobny patch w karcie BlizzardPPC, a ja nieświadomy niczego rozebrałem całą Amigę, bo HD-ki nie działały. W OS 3.5 jest podobnie: nagle znikają wszystkie urządzenia podpięte do wewnętrznego kontrolera AT-BUS. Dlatego warto najpierw spokojnie sprawdzić, czy ten patch działa na naszej Amidze. Można to zrobić przygotowując sobie dysk ratunkowy (ledwo zainstalowałem system, a ten już jest potrzebny :(). Następnie startujemy z tej dyskietki. Gdy stacja dysków upora się z wczytaniem kilkuset kilobajtów, Amiga powinna się zresetować, przez jakiś czas (kilkanaście sekund) przemyśleć sytuację i... jeżeli twardy dysk i czytnik CD podpięte do kontrolera AT-BUS są widziane przez system, to mamy szczęście. Można z powrotem przekopiować AmigaOS ROM Update ze Storage do Devs. Jeżeli nie, to w instrukcji autorzy zalecają pozostawienie go w Storage lub dopisanie parametru SKIPROMMODULES scsi.device. Pech chce, że SetPatch nie ma takiego parametru! Jest DISABLEROMMODULES, który nic nie daje, oraz SKIPROMUPDATES i jego właśnie należy użyć.

Na domiar złego w całym HTML-u nie znalazłem ani słowa na temat parametrów komendy SetPatch. Haage&Partner zbierze straszliwe gromy od Amigowców za tę sytuację. Skoro z góry było wiadomo, że pewien odsetek Amig nie wystartuje z tym patchem, to czy nie lepiej było go wyłączyć w Startup-Sequence i zalecić jego włączenie tym, u których działa?

I to nie jedyna wpadka. Po zainstalowaniu supportu dla PPC programy dla WarpOS przestały działać. Winna była biblioteka WarpHW.library. Po jej wymianie na wcześniej u mnie zainstalowaną wszystko znów zaczęło działać. Dlatego radzę nie instalować PPC je-

OS 3.5 – KONTROWERSJE

– Funkcje z górnego menu. Kilka ciekawostek i stara brzydota.

– Asl.library. Znowu kilka udogodnień, lecz wciąż staruszek ReqTools bije go na głowę. Patrząc na ReqTools i SwazInfo dochodzę do wniosku, że ciekawe pomysły skończyły się w latach 80. (wraz z dobrą muzyką ;).

– Internet. Może się czepiam, ale dla mnie żadna rewelacja. Pełne wersje programów zamiast SE to byłyby bomba, a tak można powiedzieć tylko jedno – dobrze że internet jest.

żeli mamy najnowszego WarpOSa (to to samo). Jest to kolejny minus dla H&P.

Oczywiście są i

PLUSY.

Po pierwsze ikonki: w pełni kompatybilne ze starymi (zarówno systemowymi, jak i NewIcons). Wszystkie typy ikonek działają bez potrzeby instalowania czegokolwiek. I chociaż wygląd ikon z OS 3.5 pochodzi z niespecjalnie trafiającego do mnie estetyką GlowIcons, nic nie stoi na przeszkodzie, by powstały nowe zestawy. Jednak i tu nie obeszło się bez dużego zgrzytu. Pomimo że OS 3.5 wyświetla NI, nie supportuje on DefIcons dodawanych do tego pakietu! I jak do tej pory nie zmusiłem OS 3.5 do pokazywania domyślnych ikonek. Co prawda OS 3.5 ma własne ikony domyślne, lecz poza napędami (np. od CD0 do CD6, ZIP i DFx) wyświetla jedynie szuflady (katalogi), karteczki (projekty) i młotki (narzędzia; tu zamienione na nowocześniejsze klucze francuskie). Przeglądając katalogi z opcją „Wyświetl wszystkie pliki" czułem się, jakby mnie cofnięto kilka lat wstecz. Ale się w H&P napracowali.

Poza ikonkami widać różnicę w obsłudze okienek. Jeżeli chwyci się suwak i go przeciągnie, to zawartość okna jest odświeżana na bieżąco, a nie dopiero po puszczeniu. Odkąd przyzwyczaiłem się do tej opcji w ScalOSie, bardzo mi tego brakowało w Workbenchu. Okna główne dysków zawierają wskaźnik zajętości z lewej strony znany z OS 1.3 (tu oczywiście bardziej estetyczny). Zaznaczanie ikonek też poprawiono. Gdy zaznaczy się kilka ikon, nie trzeba trzymać klawisza [Shift] aby je przenieść. Podobnie kopiowanie – wreszcie pojawia się okno wskazujące zaawansowanie operacji, mające przycisk Stop.

Zmieniono także górne menu. I nie chodzi tu o wygląd – pozostał płaski i czarno-biały (bez MagicMenu ani róż, jakby powiedział sztukmistrz z Lublina). Dodano kilka opcji. Na przykład Funkcja Clean Up ma podmenu, tylko nie wiem dlaczego te „spod kreski" przywodzą mi na myśl jej nieszczęsny odpowiednik z Macintosha (może to porządkowanie w pionie?).

Funkcja Information jest znacznie poprawiona: można ustawić priorytet programu, jego „Prompt for input" i „Start from" czyli Workbench, Shell lub ARexx. Nareszcie można kopiować ikony przez ich przeciągnięcie do okna z informacją. Można edytować ToolType'y bezpośrednio w oknie, gdzie się znajdują. Jednak od wielu lat używam SwazInfo i zabrakło mi takich funkcji, jak wyłączenie ToolType'a jednym kliknięciem, wybór Default Tool z listy czy też przeliczania wielkości katalogów. Mimo wszystko menu zmieniło się na plus, choć mogło być lepiej.

Wraz z systemem 3.5 otrzymujemy nowe preferencje. I tu kolejne



KONTROWERSJE.

Jak większość Amigowców nie cierpię wybieraczki Asl (a ja ją cenię za możliwość kasowania plików z poziomu requestera – RB). i natychmiast podmieniłem ją na ReqTools. A tu wszystkie preferencje systemowe na gwałt domagają się asl.library w wersji >44. A w tej wersji zmieniono niewiele. Katalogi są z przodu i można zaznaczyć kilka plików jednym pociągnięciem myszy (ta opcja przydałaby się w ReqTools). A gdzie zaznaczenie wszystkiego jednym kliknięciem czy ukrycie plików .info, że o konfiguracji nie wspomnę? No nic, przywróciłem na razie Asl i uruchomiłem preferencje. Tym, co się naprawdę zmieniło, jest wygląd. Gadżety 3D, tekstury, bajery. Sedno sprawy prawie bez zmian. Np. w Serial można ustawić maksymalnie 31500 b/s, podczas gdy Amiga z 68060 bez problemów działa z 115000 b/s. Gdzieniegdzie drobna kosmetyka – tryby 24-bit mają 16M kolorów, a nie jak poprzednio 0. Kilka narzędzi w Pointer i WBPattern. Zmiany w Printer, no i dwa nowe prefsy – Reaction i Workbench. W pierwszym ustala się wygląd okien (programów). Jak na razie tylko tych dostarczonych z OS 3.5 (głównie preferencji), ale jak koderzy to podchwycą, za jakiś czas nowy Asl będzie koniecznością. W preferencjach Workbench wpływamy na wygląd Workbencha (głównie ikonek) oraz możemy wyłączyć niepotrzebne napędy (np. CC0:).

Wraz z systemem montowane są także nowe narzędzia w Tools. Jest tam nowy HDToolBox i do tego nowy jest nie tylko wygląd (Save i Load RDB!). Jest nowy edytor ikonek. Robi spore wrażenie – można namalować ikonki stare, nowe i NI. Paleta jest 24-bitowa (po 256 odcieni na RGB) i ma dosyć dużo opcji. Pomyślano także o podłączających więcej niż jednego HD-ka do Amigi i dodano program Mounter. Robi on to samo, co SCSI Monter, lecz lepiej: przede wszystkim prawidłowo rozpoznaje wielkość partycji.

Przed premierą dużo mówiło się o wyposażeniu OS 3.5 w bezproblemową współpracę

Z INTERNETEM.

To prawda, dostaje się Miami SE, AWeb SE i Amiga Mail. Dwa pierwsze programy są doskonale znane i nie trzeba ich przedstawiać. Literki SE za nazwą świadczą, że dostajemy je w wersji okrojonej. Potwierdza to instrukcja sugerująca zarejestrowanie Miami. To niezbyt dobrze, bo pełne wersje tych programów byłyby wspaniałym koniem pociągowym zachęcającym do kupna OS 3.5. A tak mamy coś dla stawiających pierwsze kroki. Amigę Mailera przejrzałem tylko pobieżnie. Ma to, co dobry program do poczty mieć powinien. A że YAM 2 ma wszystkiego więcej, AM pozostanie tylko odskocznią dla początkujących. W sumie o Internecie w OS 3.5 można powiedzieć jedno – jest.

OS 3.5 obsługuje też

CZYTNIKI CD.

Wreszcie otrzymujemy CD-filesystem z prawdziwego zdarzenia. Opiera się on na najnowszym Cache CDFS i muszę przyznać, że prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Obsługa ATAPI i SCSI (nareszcie działa bez zgrzytów z blizzppc.device), ISO i HFS, multivolume i multisesion, długie nazwy i atrybuty plików z Amigi.

OS 3.5 – ZALETY

– Zdecydowanie fakt, że na jednej płytce jest wszystko, co konieczne do zainstalowania kompletnego systemu nawet na bardzo rozbudowanej konfiguracji. Zabrakło tu jedynie MUI.

– Nowy wygląd ikon i okien. Już nikt nie będzie wytykał, że standardowy Workbench jest szpetny. Można użyć dowolnego zestawu ikon – MWB, NI lub nowych GlowIcons w zależności od gustu i wszystko będzie działało jak należy.

– CD-ROM: po zakupie napędu nie trzeba szukać systemu do jego obsługi. Na kompakcie jest i to bardzo dobry (tylko jak go zainstalować nie mogąc obsłużyć czytnika – typowa kwadratura koła, rozwiązaniem byłby dysk z instalką dla CD).

– Duża kompatybilność: tylko pojedyncze programy odmawiają współpracy. Mam nadzieję, że wygłupiający się Visage to mój błąd, a nie kłopoty z OS 3.5.

– Dysk ratunkowy: nieźle pomyślana sprawa dla posiadaczy lepszych konfigów. W razie problemów nie trzeba kombinować – wkłada się dysk i uruchamia się nasz ostatni konfig.

OS 3.5 – WADY

– Mogące wystąpić problemy z instalacją. A wystarczyło odpowiednio zmodyfikować sekwencję startową i wszystko odbyłoby się bezboleśnie.

– Brak DefIcons. Tego braku nic nie zastąpi! Jeżeli ktoś używał tego udogodnienia, to OS 3.5 użyje tylko w połączeniu ze ScalOSem lub DOpusem 5. Lecz w ten sposób pozbawi siebie wielu zmian (między innymi nowych ikon). Dla mnie osobiście to największa wada nowego systemu, która przesądziła o pozostaniu przy ScalOSie.

– Brak wewnętrznej wielozadaniowości. Przyzwyczaiłem się do tego w ScalOSie i nie chciałbym tego tracić.

– Brak konkretnej instrukcji. Na przykład SetPatch ma parametr WAITFORFALIDATE, czy gdzieś o tym napisano? I ten okropny HTML, z dwojga złego wolałbym AmigaGuide.

WRESZCIE OTRZYMUJEMY CD-FILESYSTEM Z PRAWDZIWEGO ZDARZENIA. OPIERA SIE ON NA NAJNOWSZYM CACHE CDFS.

Właściwie trudno wymyślić coś, czego tu nie ma i ta część jest jedną z najsilniejszych stron pakietu Amiga OS 3.5.

CZY JEST COŚ JESZCZE?

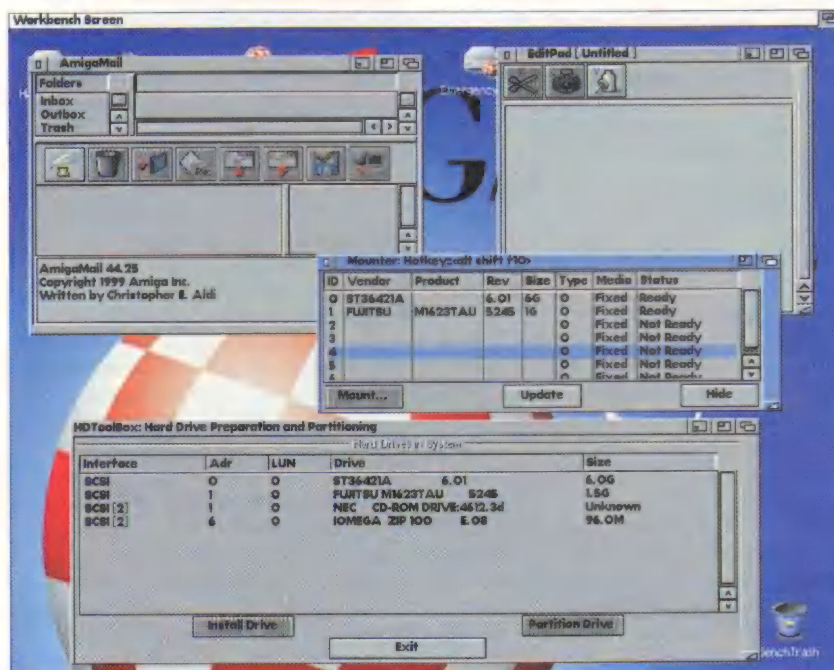
W opisie tym z pewnością zabrakło wielu spostrzeżeń. Robiłem go cztery dni po instalacji OS 3.5 i wiele dobrych cech mogło umknąć mej uwadze. Np. gdy podczas kopiowania system natknie się na plik o tej samej nazwie, daje nam kilka możliwości do wyboru. Można zastąpić ten plik, zastąpić wszystkie o takich samych nazwach, przeskoczyć go, przeskoczyć wszystkie lub zrezygnować z kopiowania. Niby drobiazg, a jak ułatwia pracę. I wreszcie czuję się jak Amigowiec mający minimum trzy opcje do wyboru w byle requesterze, a nie jak Macintoshowiec z jedynie słusznym OK. Takich pożytecznych rzeczy jest znacznie więcej; ujawniają się w miarę używania. Z drugiej strony ujawnia się też coraz więcej spraw drażniących i ewidentnych niedoróbek.

Moim zdaniem, z nowego systemu w pełni zadowoleni będą tylko ci, którzy nie używają ani DefIcons, ani DOpusa 5 czy ScalOSa. Nie wiem czy znajdzie się taki posiadacz Amigi z HDD.

Dariusz Gawerski

Amiga OS 3.5 - sukces?

A może jednak najnowsza wersja amigowego systemu nie porażką? Może jest znaczącym sukcesem? Oto odmienne spojrzenie na ten sam produkt...



Co w pudełku i jak to wszystko wygląda, możecie przeczytać we wcześniejszym tekście kolegi Dariusza Gawerskiego, nie będę więc powtarzał tego samego i skupię się na moich pierwszych odczuciach związanych z używaniem Amiga OS w wersji 3.5.

Co w ogóle dostajemy? Otóż system w wersji 3.5 jest to tzw. upgrade, czyli aktualizacja systemu w wersji 3.1. Warto o tym pamiętać – OS 3.5 jest jakby systemem 3.1 wraz z kilkunastoma poprawkami i rozszerzeniami, a nie jest to, jak niektórzy sądzą, zupełnie nowy system operacyjny.

START

W momencie pierwszej instalacji niezbędne jest przeczytanie zamieszczonego na płytce pliku AmigaGuide opisującego sposób instalacji i postępowania. Z tego właśnie pliku dowiedzieć się możemy co począć jeśli system nie zgłosi nam się poprawnie, co w ogóle dzieje się podczas instalacji i co może się z tym wiązać. W moim mniemaniu plik wyczerpuje temat, stamtąd można dowiedzieć się, z jakich patchy można zrezygnować, bo są zaimplementowane w systemie, co należy wyłączyć, bo może kolidować itp. Wiem, że czytanie instrukcji instalacji nie jest najczęstszą czynnością, jaką wykonują komputerowcy, ale w tym wypadku naprawdę warto, zwłaszcza że nie jest ona obszerna.

KAŻDA APLIKACJA KORZYSTA TERAZ Z TZW. REACTION – TŁUMACZĄC DOŚĆ POBIEŻNIE JEST TO COŚ JAK MUI

CO NOWEGO?

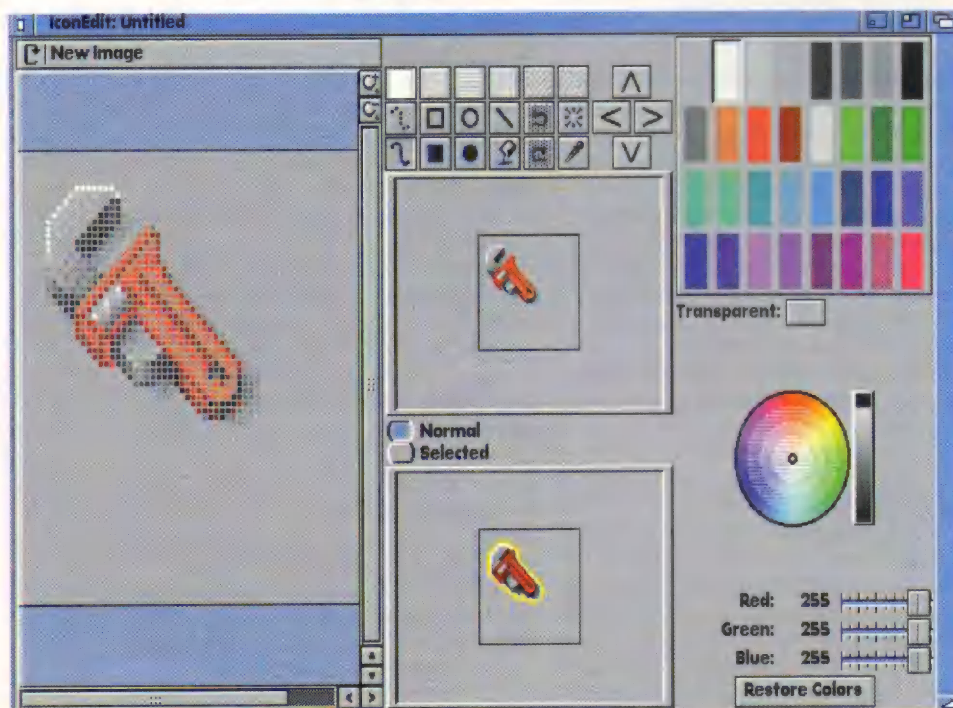
Przede wszystkim wiele aplikacji, zwłaszcza preferencji, zostało napisane od nowa. Każda aplikacja korzysta teraz z tzw. Reaction – tłumacząc dość pobieżnie jest to coś jak MUI, ale dotyczy tylko wyglądu okien, gadżetów, tła itd.

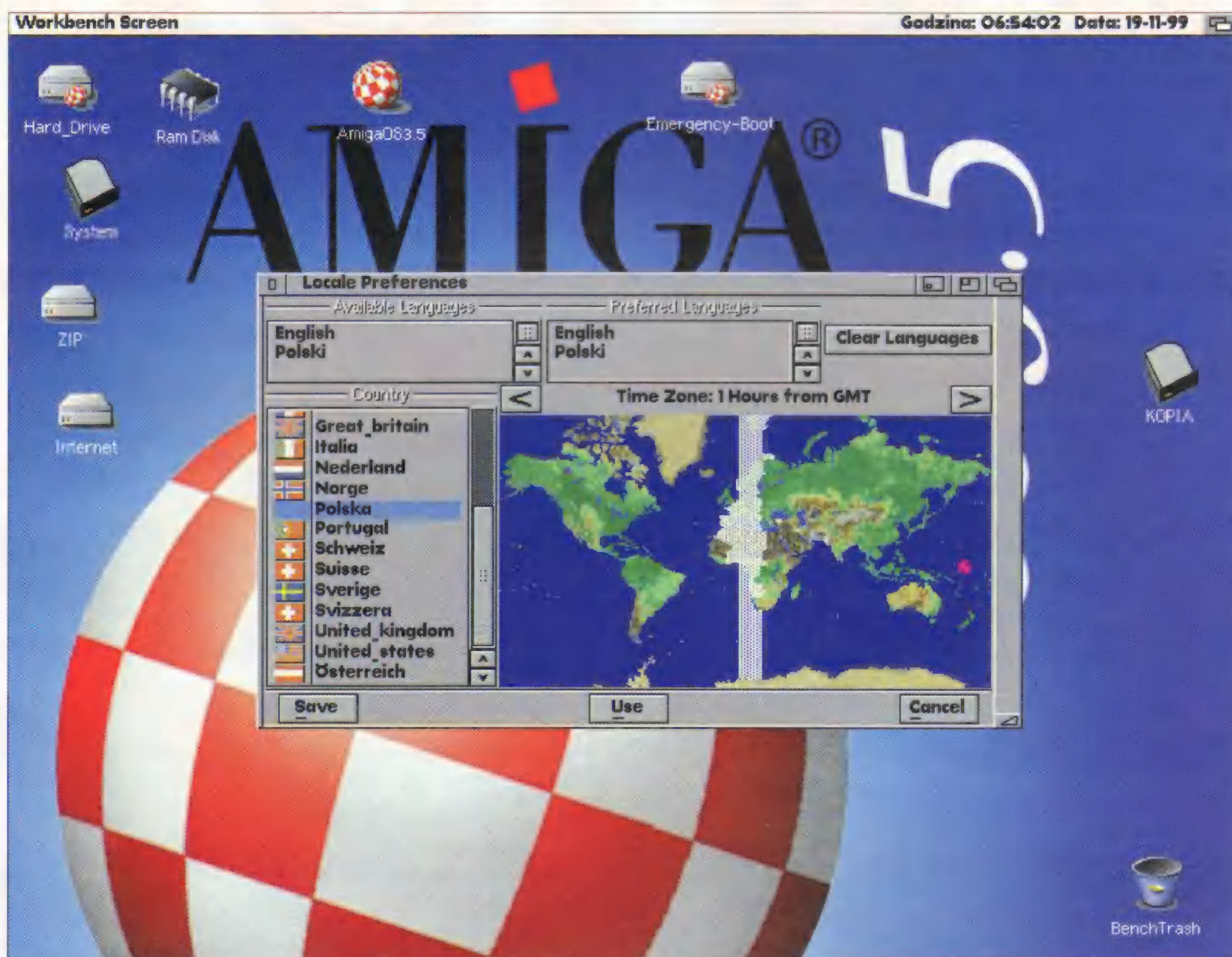
Do opisywanego uaktualnienia dodano nowy program HDtoolbox, który wraz z nowym scsi.device ma za zadanie umożliwienie nam korzystania z dysków o pojemności większej niż 4 GB (muszę jednak przyznać, że miałem z tym pewne problemy, ale o tym przeczytacie w dogłębnym teście, w następnym numerze).

Bardzo ważną zmianą jest poprawienie printer.device, czyli części systemu odpowiedzialnej za drukowanie. Jak wiadomo, Amiga miała z tym pewne kłopoty, a szybkość pozostawiała wiele do życzenia. W tej chwili preferencje pozwalają nam szerzej sterować drukarkami, mamy możliwość większego wykorzystania sprzętu poprzez np. obsługę True Color i nowszego typu drukarek jak np. TektroniX. Przede wszystkim jednak według wstępnych testów printer.device jest o około 30% szybsze niż poprzednie.

Do systemu 3.5 dodano pełną obsługę czytników CD-ROM. Dostarczone z systemem oprogramowanie pozwala nam na czytanie płytek w standardzie ISO9660, RockRidge, Joilet i HFS, tak więc nie straszne są nam już długie nazwy z Windowsów na płytkach czy krążki w formacie Macintosha.

Bardzo miłym akcentem jest dodanie do systemu kompletu oprogramowania, które pozwala nam na korzystanie z dobrodziejstw internetu. Oprócz Miami i AWeba w wersji SE, czyli edycji specjalnej przeznaczonej właśnie dla systemu 3.5 (nota bene AWeb dostarczony wraz z OSem 3.5 nie działa na systemie np. 3.1), dostajemy również program do obsługi poczty e-mail. Nie jest on może szczytem marzeń, ale na początek wystarcza. Warto jednak wspomnieć, że do nowego systemu wprowadzono bibliotekę (aml.library), która zajmuje się wysyłaniem i odbieraniem maili. Niby nic, a jednak w tej chwili zaimplementowanie w programie funkcji wysłania maila polega tylko i wyłącznie na odwołaniu do biblioteki. Szkoda tylko, że autor Miami nie zdążył na czas dokończyć swojej wersji SE i wersje pełną będziemy mogli





otrzymać dopiero przez internet ściągając ją sobie z witryny WWW. Z drugiej jednak strony dobrze, że taki mimo wszystko drobiazg nie przedłużył naszego oczekiwania na nowy OS.

Oprócz ww. na płycie CD dostajemy również sporo oprogramowania wspomagającego, za które jednak nie musimy dodatkowo płacić. Są to np. system CyberGrapX w wersji 3, Picasso 96 czy WarpOS (który, jak to ładnie ujęto, jest systemem obsługującym koprocesor PowerPC..:).

O innych udogodnieniach i zmianach możecie przeczytać w tekście Dariusza Gawerskiego, więc żeby nie dublować informacji przejdę może do małego wywodu.

SUKCES? PORAŻKA?

Uważam, że to iż nowy system się ukazał, już jest sporym krokiem w dobrą stronę. Wiele osób spodziewało się, że ten system będzie w ogromnej mierze zmieniony i będzie już zupełnie czymś innym niż nasz poczciwy 3.1. Osoby te zawiodły się, a tak im się w każdym razie wydaje. Moim zdaniem „to nie jest tak": przede wszystkim system ten opatrzony jest numerem 3.5, a nie np. 4.0, różnica między nowym 3.5, a stary, 3.1 to tylko 0.4, sam numer wskazuje nam od razu, że nie jest to coś zupełnie nowego, a rozszerzenie systemu z rodziny „3".

Biorąc to pod uwagę, wydaje mi się, że nowa wersja oferuje nam naprawdę sporo udogodnień. Wiele osób zarzuca od razu, że brakuje tego, co w Opusie i brak tego, co w programie X i Y, itd... Pamiętajmy, że OS to (jak sama nazwa wskazuje) System Operacyjny, a programy takie jak Opus to FileManagery, czyli tak naprawdę programy do obsługi plików. Cóż z tego, że Opus ma opcję Workbench Replacement, przecież bez systemu Opus by nie chodził. Na system operacyjny nie składa się tylko Workbench, wchodzą w to także wszelkiego rodzaju biblioteki, device'y, preferencje itd.

Nie może być tak, że nowy system ma wszystko, co ludziom przyszło do głowy. W każdym systemie tak jest, nie tylko w AmigaOSie, że NIGDY nie dostajemy systemu ze wszystkim, czego nam potrzeba. Na PC także instaluje się Nortona czy WindowsCommandera (vide Opus), podłącza wszelkiego rodzaju łatki i programy rozszerzające system. Nie możemy wymagać, aby system operacyjny miał wszystko.

Myślę, że patrząc na OS 3.5 w tym świetle docenimy pracę wielu ludzi, którzy spędzili dużo czasu przy naszym nowym OSie, a także dostrzeżemy to, że nowy system nadaje nowy standard (może nie bardzo odmienny od poprzedniego, jednak nieco odświeżony) i daje nam nowe możliwości, a w końcu o to chodzi. Najlepszym przykładem jest fakt, że w miesiąc od premiery systemu, na Aminecie pojawiło się już ponad 20 pozycji, które w jakiś sposób współpracują i wykorzystują charakterystyczne cechy nowego OS i TYLKO jego. Również do programów komercyjnych zaczęły pojawiać się uaktualnienia, które biorą pod uwagę zmiany, jakie zaszły w OSie 3.5. Jakby tego było mało, pokazały się również programy, które korzystają z nowych możliwości, jakie daje nam system 3.5 w zakresie drukowania. I czy właśnie nie o to chodziło, aby każdy wiedział, że standardem staje się 3.5 i właśnie pod niego zaczynamy programować, właśnie pod nim zaczynamy pracować?

W MIESIĄC OD PREMIERY SYSTEMU, NA AMINECIE POJAWIŁO SIĘ JUŻ PONAD 20 POZYCJI, KTÓRE WSPÓŁPRACUJĄ I WYKORZYSTUJĄ CHARAKTERYSTYCZNE CECHY NOWEGO SYSTEMU I TYLKO JEGO.

Z moich na razie pobieżnych oględzin wynika, że system 3.5 warto kupić i to nie tylko dlatego, że wspomagamy finansowo firmę, która sprawuje pieczę nad naszymi ulubionymi komputerami. Również dlatego, że system ten daje nam nowe możliwości i poszerza okno na świat chociażby dając „fabrycznie" dostęp do internetu (pamiętajmy – za to nie płacimy dodatkowo – dostajemy w cenie systemu – to też się liczy).

Sebastian (SebMcKein) Streich
jm_sstreich@jmenter.com.pl

AMIGO

Central Amiga Computer Service — prowadzimy ekspresową naprawę wszystkich rodzajów Amig, także wysyłkowo. Montujemy Super Buster 11 w A4000. Na sprzęt udzielamy gwarancji od roku do pięciu lat.

11-200 BARTOSZYCE, ul. Chilmanowicza 1/42, tel. **0-601 27 21 28**, tel./fax **(0-89) 762 14 70**, **762 14 71**

Pracujemy od poniedziałku do piątku w godzinach od 10 do 18

PROMOCJA

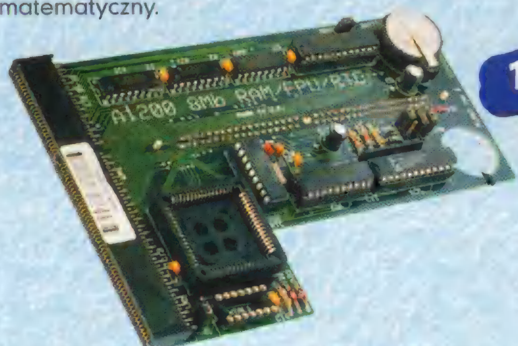
Monitor Multi Sync 14" Siemens — 399,-

idealny monitor dla tych, którzy mają lub zamierzają kupić kartę graficzną, nie wymaga scandoublera
- odch. poz. 15-38 kHz pion. 50-100 Hz
- wejście VGA
- wejście cyfrowe TTL
- wejście composit video PAL
- wbudowany przełącznik wejść (możesz podłączyć trzy urządzenia i przełączać sygnały bez potrzeby przełączania kabli)

Rozszerzenie pamięci — 169,-

\+ SIMM 8 MB do A1200

zintegrowany zegar + akumulator, podstawka pod koprocesor matematyczny.



Dysk twardy 2,5" 1,2 GB — 250,-

\+ oprogramowanie (gry, programy, grafika) wraz z kablem sygnałowym i zainstalowanym sterownikiem do CD ROMu. Dostosowany do oryginalnej obudowy A1200/600 (nie wymaga przeróbek).

Koszyk napędu 3,5" — 10,-

Kupując koszyk napędu 3,5" do Infinitiv otrzymasz w prezencie reduktor z 5,25" do 3,5" (wartości 10 zł).

Każdy z pierwszych 100 klientów, którzy pierwsi zamówią dowolny artykuł z naszej oferty otrzyma prezent - np. zapalniczkę, czapeczkę, reklamówkę, plakat – wszytko z logo Amiga i „piłeczkami".

NOWOŚCI

Workbench 3.5 — 189,-

Sloty Zorro III — Superpromocja — 699,-

płyta rozszerzeń Zorro II/III do Amigi 1200 swobodnie mieszcząca się do każdej obudowy Tower
- 5 x Slot Zorro II/III
- kontroler SCSI II
- aktywny slot Video
- dodatkowo 4 sloty PC (w tym 2 PCI) – możliwość montażu kart PC nawet do Pentium III

Stacja Ultra HD — Superpromocja — 150,-

- odczyt i zapis amigowych programów zapisanych na 880 kB i 1,76 MB
- odczyt i zapis danych z PC i Mac na dyskach 720 kB i 1,44 MB
- format wszytkich rodzajów dyskietek DD i HD



Scandoubler

zewnętrzny (opcja FlikerFixer) — 299,-

wewnętrzny — 249,-

Adapter IDE x 4 Amigo + kabel sygn. — 39,-

Urządzenie do podłączenia 4 urządzeń IDE w każdej obudowie tower niezależnie od posiadanych urządzeń

Warszawa

Dworzec Centralny · Jana Pawła II · Grzybowska · Szkoła Podstawowa

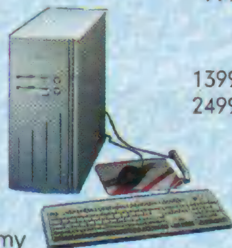
TU JESTEŚMY
w każdą sobotę od 9 do 14

W tym miesiącu wśród wszystkich naszych klientów rozlosujemy Amigę 4000 wartości blisko 3000 zł oraz 50 innych upominków.

CENNIK

KOMPUTERY

Amiga 1200 HD Infinitiv	999
Amiga 1200 Tower Infinitiv, ROM 3.1, Workbench 3.1, zasilacz 230 W, klawiatura, stacja HD	
Amiga 4000 (Commodore 3.0)	1399
Amiga 4000 Big Tower (Esocm 3.1)	2499
Amiga 4000 w obudowie Big Tower, 16 MB RAM, procesor 040/25, kontroler SCSI + IDE, zasilacz 230 W, ROM 3.1, Workbench 3.1 + książki, klawiatura oryginalna z logo Amiga	



Uwaga! Przy zakupie Amigi 4000 przyjmiejmy w rozliczeniu Twoją A 1200 z kartą turbo.

KARTY PPC

PPC 604e 233MHz z M68060 50MHz	3400
PPC 604e 200MHz z M68060 50MHz	3100
PPC 603e 240MHz z M68040 25MHz	2029
PPC 603e 200MHz z M68040 25MHz	1729
PPC 603e 160MHz z M68040 25MHz	1429
Dopłata do PPC 603e M68060 50MHz	1100
Dopłata do Fast SCSI II	249



KARTY TURBO

CyberStorme MK III	2000
CyberStorme 40/40	1400
Blizzard 1260 50MHz	1449
Blizzard 1240 40MHz	899
Blizzard 1230 50MHz	450
Apollo 1240 33/40 MHz	tel.
Tajfun 1230 40 MHz	350



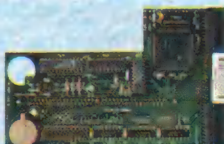
KARTY GRAFICZNE

CyberVision 64/3D 4MB	749
CyberVision 64/3D - ScanDoubler	309
Cyber Vision PPC	949
BVision PPC	849
Picasso IV	1200



INNE KARTY

Wewnętrzny ScanDoubler do A1200	249
Zewnętrzny ScanDoubler	299
VLab Motion	tel.
Rozszerzenie pamięci + SIM 8MB do A1200	169
Rozszerzenie pamięci do A1200	134



OBUDOWY

A1200 TOWER	
Obudowa Infinitiv	270
Obudowa Infinitiv + obudowa klawiatury	290
Obudowa INFINITIV II	tel.
Obudowa klawiatury + interface	54
Obudowa klawiatury + komplet interface'ów	109
Obudowa klawiatury	27
Nadbudowa	49
Płyta rozbudowy ZORRO II	350
Płyta rozbudowy ZORRO III	999
Ramka redukcyjna z 5.25" do 3.5"	10
Adapter slotu VIDEO	150
Interface 2 stacji dysków	60
Koszyk napędu 3.5"	10
Maskownica napędu 5.25"	7
PCMCIA adapter	39
Zaślepka zasilania	25



A4000 BIG TOWER

Obudowa Big Tower A4000 ESCOM	349
Zasilacz 200W do A4000	85

PAMIĘCI

SIMM 2–128 MB	tel.

DYSKI TWARDE

IDE 2,5" 170 MB	100
IDE 2,5" 1,2 GB	250
inne	tel.

NAPĘDY CD-ROM

32x + oprogramowanie	179
48x + oprogramowanie	239

STACJE DYSKÓW

Wewnętrzna stacja dysków DD A500/A600/1200	80
Wewnętrzna stacja dysków HD A500/A600/1200	150
Zewnętrzna stacja dysków HD	189



MYSZY

Mysz z logo „Amiga" biała	30
Mouse Pad Amiga	5

KABLE

Kabel sygnałowy 2.5"/2.5"	15
Kabel sygnałowy 2.5"/3.5"/3.5" 70 cm	25
Kabel sygnałowy 3.5"/3.5"/3.5" 70 cm	10
Kabel sygnałowy 2.5"/3.5"/3.5"/3.5" 70 cm	30

INTERFEJSY KLAWIATURY

Interface klawiatury PC do A1200	69
Interface klawiatury PC do A1200 Tower	55
Interface klawiatury PC do A500	39



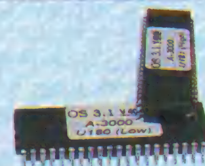
AKCESORIA

Płyta główna A1200 ESCOM 3.1	299
Płyta główna CD32	149
Karta procesora A4000 z proc. 040/25	199
Klawiatura A4000 z logo Amiga	199
IDE adapter 2	22
IDE adapter 4	35
Przedłużacz taśmy klawiatury	15
Przełącznik mysz-joystick elektroniczny	20
Adapter VGA monitor	18-25
Adapter Video 15/23	25
Zewnętrzny zasilacz 200W	98
Wewnętrzny zasilacz 200W do A1200	75
Zewnętrzny zasilacz 25W	50
Terminator do Ultra Wide SCSI	39



ROMY (KICKSTART)

ROM 1.3 16 bit	39
ROM 2.05 16 bit	52
ROM 3.1 16 bit	145
ROM 3.0 32 bit A1200	20
ROM 3.1 32 bit A1200	98
ROM 3.1 32 bit A4000	159



UKŁADY SCALONE

Wszystkie układy do A500, 1200, 3000, 4000	tel.

OPROGRAMOWANIE

Workbench 3.1 do 1200	69
Workbench 3.1 do 4000	100
Workbench 3.5	189
Amiga Format (gry, programy, dema)	25
Oryginalne oprogramowanie	
Zestaw Magic (Word Word, Photogenics, gdy itp.)	39



Zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen i warunków sprzedaży.

Wszystkie ceny zawierają podatek VAT. Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na cały kraj. WYSYŁKA W DNIU ZAMÓWIENIA!

MUI - podstawowe obiekty c.d.

W tym odcinku kontynuuję rozważania na temat tworzenia typowych obiektów MUI stosowanych najczęściej w programach. Na dziś w porządku obrad mamy checkmarki, gadżety cykliczne, przyciski „radiowe" oraz przyciski z grafiką.



CHECKMARKI

Checkmark jest gadżetem używanym z reguły do włączania (lub nie) jakiejś opcji w programie, stąd mnogość tych gadżetów w oknach konfiguracji różnych programów. Z reguły checkmark zawiera obrazek charakterystycznej „fajki", stąd zresztą wzięła się jego nazwa. W MUI (podobnie jak to było przy przyciskach) nie ma specjalnej klasy do tworzenia checkmarków, są one obiektami klasy MUIC_Image. Klasa ta służy do generowania między innymi przycisków graficznych (o tym niżej), ma kilkanaście wbudowanych obrazków do typowych gadżetów (strzałki, przyciski pop-upów itp.), jednym z takich obrazków jest właśnie checkmark. Podstawowym więc zadaniem przy jego tworzeniu jest użycie odpowiedniego obrazka.

MUIA_Image_Spec' MUII_Checkmark'

Oczywiście niezbędna jest ramka, w tym przypadku należy użyć ramki przycisków graficznych.

MUIA_Frame' MUIV_Frame_ImageButton'

Checkmark jest przyciskiem dwustanowym (po każdym kliknięciu zmienia stan na przeciwny, zatem jego „wciskalność" ustawiamy w następujący sposób:

MUIA_InputMode' MUIV_InputMode_Toggle'

I ostatnia sprawa, szczególna dla checkmarka. Jego cechą charakterystyczną jest fakt, że przycisk nie wciska się (ramka nie zmienia się na „wciśniętą") przy użyciu. Oczywiście jest kwestią dyskusyjną, czy wciskający się nie wyglądałby lepiej, niemniej należy trzymać się standardów, dlatego w definicji pojawia się tag:

MUIA_ShowSelState' FALSE'

Tag ten blokuje właśnie odwracanie kolorów ramki po uaktywnieniu gadżetu. Jako należący do klasy Area może być zastosowany do każdego gadżetu, co czasem przydaje się do osiągania różnych efektów specjalnych. Na zakończenie warto checkmarka włączyć w łańcuch gadżetów obsługiwanych klawiszem [TAB] podając tag MUIA_CycleChain, TRUE, ewentualnie tagiem MUIA_ControlChar można przyporządkować checkmarkowi skrót z klawiatury. W tym przypadku w etykiecie gadżetu podkreślamy odpowiednią literę korzystając z atrybutu MUIA_HiChar. Jak każdy przycisk dwustanowy, także i checkmark reaguje na poczynania użytkownika zmianą wartości atrybutu MUIA_Selected, na ten więc atrybut należy ustawiać ewentualne notyfikacje i przy jego pomocy odczytywać stan gadżetu. Przykładem użycia checkmarków jest program „odwracanka" z szóstej części kursu (ACS 6/99).



GADŻETY CYKLICZNE

Gadżety te stosujemy, gdy chcemy dać użytkownikowi do wyboru jedną z kilku możliwości. Jeżeli możliwości jest niewiele (powiedzmy mniej niż 5) i nie zależy nam za bardzo na miejscu w oknie, warto przemyśleć użycie gadżetu „radio" o którym niżej. Dzięki temu, że użytkownik od razu widzi wszystkie opcje, jest mu łatwiej dokonać szybkiego wyboru. Ale na razie wróćmy do gadżetów cyklicznych. Tym razem mają one swoją oddzielną klasę – MUIC_Cycle. Podstawową sprawą dla takiego gadżetu jest tablica zawierająca wszystkie możliwości wyboru. Tablica składa się z wskaźników na łańcuchy znakowe (a więc z elementów typu STRPTR), ostatni z nich powinien być zerowy. Oto przykładowa definicja w C:

STRPTR pozycje[] = {"Amiga"' „MacOS"' „Linux"' „Windows"' „OS/2"' „inny"' NULL};

Adres tej tablicy stanowi parametr najważniejszego taga. Wydaje się, że tutaj MUI nie pozostawia zbyt wiele miejsca na fantazję programisty. Ale jak w każdym tekście MUI, tak i tutaj możemy użyć kodów formatujących. Standardowo formatowanie ogranicza się do wycentrowania tekstu. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, żeby wyjustować tekst do lewej ("\33l"), do prawej ("\33r"), używać wytłuszczenia, pogrubienia, czy kursywy ("\33b", „\33u", „\33i"), zmieniać kolory ("\33x", gdzie x to numer koloru ze struktury DrawInfo ekranu od 0 do 9) czy nawet wstawiać obrazki. W przykładzie 8a standardowe obrazki katalogu, dysku, dyskietki i przypisania (assign) są wstawione w tekst przez podanie łańcucha „\33I[6:x]", gdzie x to numer obrazka, który można odnaleźć w pliku „mui.h". Tą samą metodą można wstawiać własne dzieła; szerzej omówię to przy przyciskach graficznych. A oto jak przypisujemy gadżetowi tablicę elementów:

MUIA_Cycle_Entries' (long)pozycje'

Ramka i tło są przydzielane obiektowi klasy Cycle automatycznie, nie jest tak w przypadku czcionki. Dyskusyjną sprawą jest, czy gadżety cykliczne powinny mieć czcionkę standardową, czy używaną do przycisków. Osobiście jestem zwolennikiem tej drugiej wersji; łatwo to zrozumieć, gdy zobaczy się jak wyglądają obok siebie przyciski tekstowe i gadżety cykliczne z różnymi czcionkami (np. w preferencjach MCP). Tak więc proponuję:

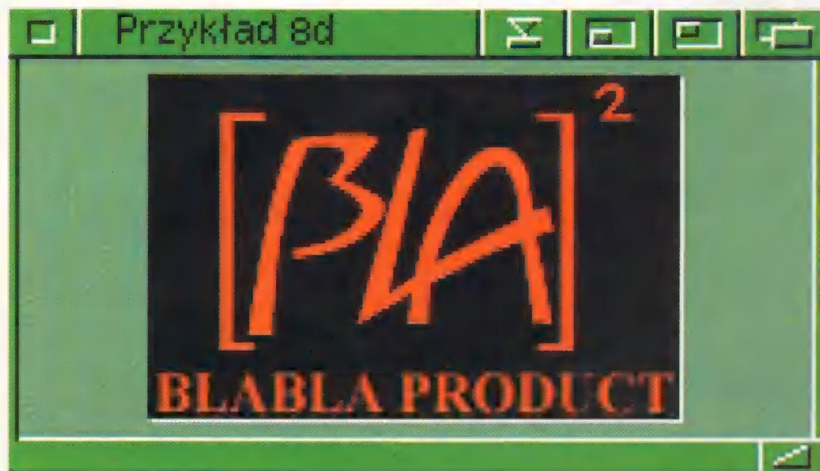
MUIA_Font' MUIV_Font_Button'

Po wybraniu dowolnej z pozycji gadżet zmienia wartość swojego atrybutu MUIA_Cycle_Active. Wartość ta jest numerem aktywnej pozycji liczonym od zera. Ustawiając ten atrybut przez SetAttrs() możemy zmieniać wybraną pozycję „od strony programu".

PRZYCISKI „RADIOWE"

Obserwując znane programy korzystające z MUI





dochodzi się do wniosku, że przyciski „radiowe" nie cieszą się wśród autorów popularnością. Nie wiem dlaczego, osobiście uważam je za bardzo ergonomiczne i wygodniejsze dla użytkownika niż gadżet cykliczny. Pewnym wytłumaczeniem może być fakt, że przyciski zajmują zdecydowanie więcej miejsca. Ponieważ funkcje spełniane przez oba gadżety są bardzo podobne (wybór jednej z wielu możliwości), ich tworzenie i obsługa również niewiele się różnią. Tak jak poprzednio tworzymy tablicę wszystkich przycisków zakończoną zerowym wskaźnikiem. Przekazujemy ją obiektowi w następujący sposób:

MUIA_Radio_Entries' (long)pozycje'

Przy wystroju zewnętrznym nie mamy wiele do roboty. Gadżet nie ma tła, nie ma też ramki, aczkolwiek często dodaje się mu ramkę grupy z tytułem (jest to pokazane w przykładzie 8a). Czcionka, którą wypisane są etykiety poszczególnych przycisków, pozostaje standardowa.

Wracając jeszcze do przykładu 8a – warto zauważyć, że ramką nie jest objęty sam gadżet, ale grupa składająca się z niego i otaczających go pustych obiektów Rectangle. Dzięki temu gadżet znacznie lepiej wygląda przy skalowaniu okna. Oczywiście jest to sprawa czysto estetyczna nie mająca wpływu na funkcjonowanie gadżetu. W przypadku użycia ramki warto też ustawić wewnątrz niej tło grupy, tak aby nasz gadżet radiowy nie wyróżniał się nieestetycznie spośród innych grup znajdujących się w oknie.

PRZYCISKI Z GRAFIKĄ

Przyciski z umieszczoną na nich grafiką z pewnością są miłym dla oka uatrakcyjnieniem interfejsu graficznego programu. Dotyczy to również innych elementów (np. logo programu). Ten rozdział odnosi się zarówno do przycisków, jak i grafiki wyłącznie ozdobnej, różnica sprowadza się jedynie do odpowiedniej ramki, tła i wartości atrybutu MUIA_InputMode.

W MUI istnieją dwie klasy przeznaczone do pokazywania grafiki: Image i Bitmap. Na początek omówię klasę Image jako prostszą w użyciu i mającą więcej możliwości (ale też i wady).

Klasa Image jest w stanie pokazać sześć rodzajów grafiki. Opis obrazka jest przekazywany przez atrybut MUIA_ImageSpec, jego wartość jest tekstem zaczynającym się od cyfry i dwukropka, cyfra oznacza rodzaj grafiki. I tak:

0: Rysowany jest prostokąt jednym z wzorków zdefiniowanych przez MUI. Wzorki te można obejrzeć wybierając zakładkę „Pattern" w oknie wyboru tła w preferencjach MUI. Wzorki są zdefiniowane w ten sposób, że ustalone są numery kolorów w palecie, a nie wartości RGB, więc w zależności od ustawionej palety ekranu mogą wyglądać inaczej. Numery tych wzorków znajdują się w pliku „mui.h" (od MUII_BACKGROUND do MUII_FILLBACK2).

2: Tu możemy narysować prostokąt o zdefiniowanym kolorze RGB. Na przykład definicja „2:ffffffff,ffffffff,00000000" da nam jasnożółty prostokąt. Oczywiście kolor jest zawsze remapowany do palety ekranu, więc np. na 4-kolorowym ekranie otrzymamy kolor biały. Składowe zawsze należy podawać jako ośmiocyfrowe liczby szesnastkowe. Przykładem zastosowania wzorków i kolorów jest program „przykład8b".

3: Pozwala narysować obiekt klasy BOOPSI wyprowadzonej z imageclass. Możliwość rzadko wykorzystywana i nie najprostsza w użyciu, powiązaniami między imageclass, a MUI zajmę się w przyszłości.

4: Posłuży do wyświetlania tzw. „MUI brushes". Są to obrazki w formacie ILBM narysowane w specjalnej, 9-kolorowej palecie (rysunek „ImageDesign" w pakiecie MUI). Obrazki te mają dwie cechy. Po pierwsze nie są remapowane do aktualnej palety ekranu. A więc jeżeli kolor ramek okien zmienię sobie na zielony (jak to widać na wszystkich ilustracjach), to kolor niebieski w tych obrazkach również zmieni się na zielony. Druga cecha to fakt, że jeden z kolorów palety jest traktowany jako przezroczysty. Jest to niemożliwe do osiągnięcia w obrazkach z kolejnego typu 5. Oto jak kolejne kolory z palety brusha są interpretowane przez MUI (w nawiasach standardowe barwy z MagicWB): przezroczysty, fill (niebieski), shadow (czarny), shine (biały), text (czarny), znowu fill (niebieski), halfshine (jasnoszary), background (szary), halfshadow (ciemnoszary), mark (różowy). Kolejna ciekawa właściwość – obrazek typu 4 może mieć dwa stany. Jeżeli więc chcemy, żeby przy wciskaniu przycisku zmieniał się obrazek, należy na końcu nazwy pierwszego (w stanie nieaktywnym) obrazka dodać „0", na końcu drugiego „1". Wtedy MUI wczyta oba brushe i będzie je odpowiednio zamieniać przy uaktywnianiu gadżetu. Zmianę brusha można też wymusić „ręcznie" podając numer obrazka w atrybucie MUIA_Image_State. Przykład przycisku z dwoma stanami opartego o typ „4:" to program „przykład8c".

5: Bardzo przyjemna możliwość wczytania dowolnego pliku graficznego za pośrednictwem systemowych datatype'ów. Obrazek (w przeciwieństwie do 4:) zostanie zawsze zremapowany do aktualnej palety ekranu. Poza tym nie da się uzyskać przezroczystości. Istnieje jeszcze jedno dodatkowe ograniczenie. Wymiar obrazka musi być określony w momencie tworzenia obiektu przez podanie tagów MUIA_FixWidth i MUIA_FixHeight. Mimo tego należy jednocześnie podać atrybuty MUIA_Image_FreeHoriz i MUIA_Image_FreeVert, co sugerowałoby z kolei, że obrazek będzie się skalował. Wygląda na to, że Stefan Stuntz nie zaimplementował odczytu rozmiarów obrazka z niego samego, a szkoda, bo wcale nie jest to trudne do zrobienia, jak to pokażę w jednej z następnych części. Jeżeli pominie się wyżej wspomniane tagi, obrazek nie zostanie w ogóle pokazany. Uniemożliwia to użytkownikowi zmianę rozmiaru jeżeli chce np. zamienić firmowe obrazki własnymi. Sposobem na obejście tego i innych ograniczeń typu „5:" jest napisanie własnej klasy obsługującej obrazki lub zastosowanie klasy Bitmap, której poświęcę jeden z następnych odcinków kursu. Przykład użycia typu „5:" to program „przykład8d". Wyświetlany jest w nim obrazek w formacie PNG, program więc nie zadziała, jeżeli w systemie nie będzie zainstalowanego odpowiedniego datatype'u. Dlatego na wszelki wypadek z programami najlepiej dostarczać użytkownikowi obrazki w formacie IFF ILBM, gdyż datatype ILBM znajduje się na dyskietkach systemowych. Później użytkownik może sobie zmienić format na taki, jaki mu odpowiada. Przy okazji w przykładzie pokazałem jak można zmienić odstępy między zawartością obiektu, a jego ramką przy pomocy atrybutów MUIA_InnerXxxx. W przypadku takim, jak w przykładzie wskazane jest wyzerować te odstępy ze względów estetycznych. Generalnie jednak nie należy nadużywać tych tagów, w ten sposób bowiem na siłę zmienia się ustawienia użytkownika.

6: Ostatni typ służy do pokazywania obrazków predefiniowanych w MUI, takich jak pokazane w przykładzie 8a. Można tu również pokazywać tła wybrane przez użytkownika w preferencjach. Wykaz możliwych obrazków znajduje się w pliku „mui.h".

I na tych obrazkowych dywagacjach kończę dzisiejszy odcinek. W następnym numerze listy i listviewy. Jeżeli jednak chcecie w kursie czegoś innego, piszcie śmiało e-maile na podany niżej adres.

Grzegorz Kraszewski
(Krashan/BlaBla)
krashan@amiga.org.pl

MakeCD - płyty muzyczne

Po chwili zastanowienia doszedłem do wniosku, iż prawidłowy tytuł dzisiejszego odcinka powinien brzmieć np. „wszelkiego typu płyty muzyczne" lub jeszcze lepiej – „płyty zawierające ścieżki muzyczne".

Zagadnienie nagrywania płyt zawierających ścieżki audio za pomocą MakeCD jest bowiem dosyć obszerne – program pozwala na nagranie ścieżek muzycznych w bardzo wielu formatach, przy czym przez pojęcie format rozumieć należy różnego rodzaju płyty zawierające ścieżki muzyczne, a nie format pliku, w jakim ścieżka jest nagrana. Na początku zatem

ODROBINA TEORII.

Audio CD – płyta zawierająca jedynie ścieżki muzyczne. Zazwyczaj każda ze ścieżek jest odrębną częścią muzyki – ma także swój numer, który jest wyświetlany przez odtwarzacze płyt muzycznych – zarówno komputerowych, jak i tradycyjnych. Możemy spotkać się także z określeniem CDDA, co jest skrótem od od angielskiej nazwy tego standardu – Compact Disc Digital Data – który został opracowany przez firmy Sony i Philips. Płyta kompaktowa powstała początkowo właśnie jako nośnik dla danych muzycznych, a opracowanie CDDA otworzyło drogę do cyfrowego zapisywania i odtwarzania muzyki (format ten został opisany w Red Book).

Enhanced Music CD – rozszerzona płyta muzyczna. Zwana również „CD-Extra", lub „CD Plus". Płyty tego typu zawierają dwie sesje. W pierwszej nagrana jest dowolna liczba ścieżek muzycznych, zaś druga sesja zawiera ścieżkę z danymi, których odczyt jest możliwy jedynie na napędach zainstalowanych w komputerze. Zapewne część z Was zastanawia się, po co właściwie tworzy się tego typu płyty. Dzieje się tak dlatego, że po włożeniu krążka nagranego jako Enhanced Music CD do napędu CD-ROM w komputerze widziane będą obydwie sesje (muzyczna i z danymi), zaś w klasycznym odtwarzaczu płyt kompaktowych jedynie pierwsza, zawierająca ścieżki muzyczne. Innymi słowy, odtwarzacz CD zobaczy jedynie to, co powinien zobaczyć na takiej płycie, czyli ścieżki dźwiękowe. Ten typ płyt interaktywnych został opisany w Blue Book.

Mixed Mode CD – płyta Mixed Mode. Jest to krążek zawierający zarówno ścieżkę z danymi, jak i ścieżki audio. Ścieżka z danymi jest nagrana jako pierwsza, po niej następują kolejne ścieżki muzyczne (jedna lub więcej), w tej samej sesji. Doskonałym przykładem płyty Mixed Mode może być wiele płyt z grami dla Amigi CD 32, zawierających ścieżki muzyczne nagrane po ścieżce z danymi (np. Pinball Illusions, Jetstrike, Heimdall 2, Litil Divil). Klasyczny odtwarzacz płyt muzycznych widzieć będzie zarówno ścieżki muzyczne, jak i ścieżkę z danymi.

JAK TO SIĘ ROBI W MAKECD?

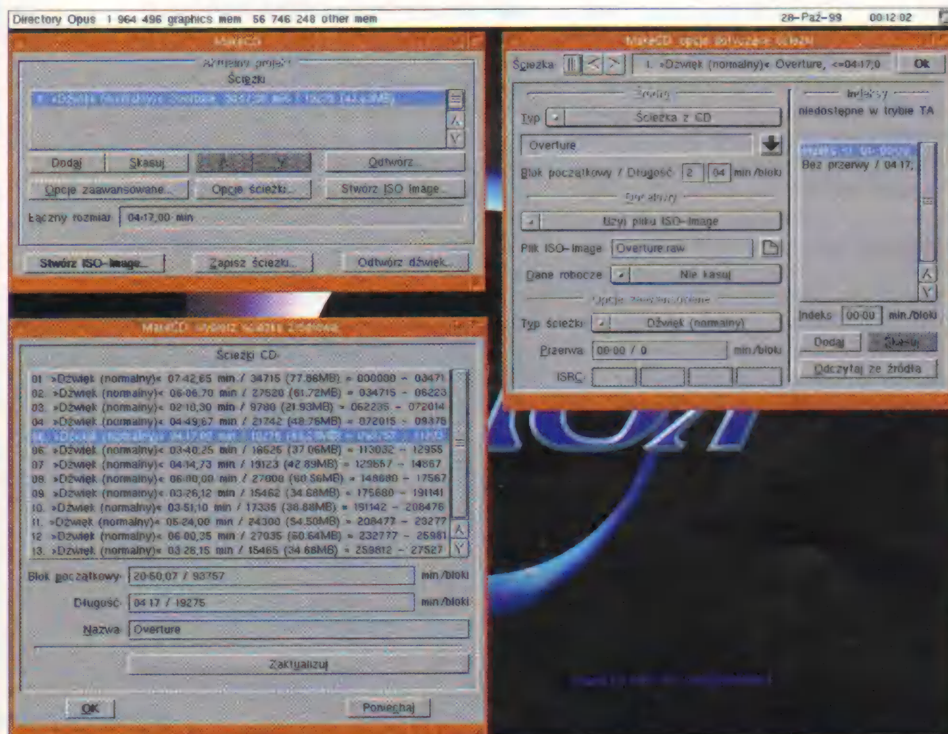
Wiemy już, że na płytę muzyczną składa się szereg po kolei nagrywanych ścieżek, które mogą być odgrywane za pomocą klasycznych odtwarzaczy kompaktowych. MakeCD pozwala na nagrywanie ścieżek muzycznych pochodzących z różnych źródeł i będących w różnych formatach. Dla przykładu ścieżki mogą pochodzić zarówno z dysku twardego, jak i z napędu CD-ROM. W tym drugim przypadku mogą być nagrywane bezpośrednio z czytnika CD do napędu CD-R, jak i za pośrednictwem dysku twardego (z wykorzystaniem plików ISO-Image).

Rozpatrzmy zatem (czysto akademicką) sytuację, w której nagramy na płytę siedem kolejnych ścieżek muzycznych (utworów), pochodzących z różnych źródeł:

1. Ścieżka muzyczna obecna pod numerem 5 na płycie muzycznej, którą oznaczymy nazwą A – kopiowanie przy użyciu pliku tymczasowego (ISO-Image).
2. Ścieżka muzyczna obecna pod numerem 4 na płycie muzycznej, którą oznaczymy nazwą B – kopiowanie bez użycia pliku tymczasowego.
3. Ścieżka muzyczna z pliku zawierającego dane audio w formacie Audio IFF (czyli AIFF).
4. Ścieżka muzyczna z pliku zawierającego dane audio w formacie RAW PCM (tylko dane muzyczne – bez nagłówka).
5. Ścieżka muzyczna obecna pod numerem 1 na płycie muzycznej, którą oznaczymy nazwą C – kopiowanie bez użycia plików tymczasowych.
6. Ścieżka muzyczna z pliku zawierającego dane audio w formacie MP3 – kopiowanie przy użyciu plików tymczasowych.
7. Ścieżka muzyczna z pliku zawierającego dane audio w formacie MP3 – kopiowanie bez użycia plików tymczasowych.

Wypada jeszcze wspomnieć, iż pliki tymczasowe w przypadku ścieżek muzycznych pobieranych z płyt muzycznych (A i C) są tworzone w nieco innym celu niż pliki tymczasowe powstałe w przypadku nagrywania muzyki z plików zawierających dane muzyczne w formacie MP3. W pierwszym przypadku tworzenie plików tymczasowych możemy uzasadnić przykładowo chęcią przetestowania ścieżek muzycznych – należy przecież pamiętać, iż przerwanie płynącego do nagrywarki strumienia danych zaowocuje niepoprawnym nagraniem ścieżki. W przypadku MP3 pliki tymczasowe są tworzone raczej w celu odciążenia procesora podczas trwania procesu nagrywania. Wrócimy do tego za chwilę, podczas nagrywania ścieżek nr 6 i 7.

Uruchamiamy zatem MakeCD i klikamy na przycisk ADD (Dodaj), by zdefiniować parametry pierwszej ścieżki (utwór nr 5 z płyty muzycznej A – przy użyciu pliku tymczasowego). Pojawia się nam nowe okienko MAKECD: TRACK OPTIONS (MakeCD: Opcje dotyczące ścieżki). Gadżet rozwijalny TYPE (Typ) ustawiamy w pozycji TRACK



FROM CD (Ścieżka z CD). Upewniwszy się, że właściwa płyta jest w napędzie źródłowym (READING DRIVE), klikamy na dużą, czarną strzałkę znajdującą się pod gadżetem rozwijalnym TYPE (Typ). MakeCD otworzy nam kolejne okienko - MAKECD: SELECT A SOURCE TRACK (MakeCD: Wybierz ścieżkę źródłową), w którym w liście CD TRACKS: (Ścieżki CD:) wyświetlone zostaną wszystkie ścieżki znajdujące się na krążku umieszczonym w napędzie źródłowym. Przykład:

01. »Audio (normal)« 05:56;50 min / (60.00 MB) = 063275 — 090024' ISRC ?

gdzie poszczególne informacje oznaczają: numer ścieżki, typ ścieżki, czas trwania ścieżki w minutach, sekundach i setnych częściach sekundy, wielkość ścieżki w MB, blok początkowy i końcowy ścieżki oraz informację o ISRC. Znajdujące się niżej pola START BLOCK (Blok początkowy), LENGHT (Długość), NAME (Nazwa) zawierają te same informacje, które jednak w specyficznych sytuacjach można modyfikować. Dla przykładu w polu tekstowym NAME (Nazwa) możemy wpisać nazwy utworów (o ile oczywiście je znamy). Przycisk UPDATE (Zaktualizuj) służy do odświeżenia zawartości płyty (np. po zmianie krążka w napędzie zdefiniowanym jako źródłowy).

Ponieważ naszym celem jest nagranie piątej ścieżki z tej płyty, klikamy na ścieżkę nr 5 i na przycisk OK, by zatwierdzić nasz wybór, co skutkuje powrotem do okienka MAKECD: TRACK OPTIONS (MakeCD: Opcje dotyczące ścieżki). Jak nietrudno zauważyć, gadżet rozwijalny TRACK TYPE (Typ ścieżki) w sekcji ADVANCED OPTIONS (Opcje zaawansowane) automatycznie ustawił się na pozycji AUDIO (NORMAL). Teraz czas na określenie nazwy pliku tymczasowego, w jakim przechowywane będą dane muzyczne, służące na nagrania piątej ścieżki. Gadżet rozwijalny w sekcji TARGET (Docelowy) był dokładnie omówiony w drugim odcinku kursu MakeCD (ACS 5/99), więc zapewne wiemy już, iż należy przestawić go na pozycję USE IMAGE FILE (Użyj pliku ISO-Image) i określić ścieżkę dostępu do tego pliku. Należy przy tym pamiętać, że jedna sekunda klasycznej ścieżki CDDA zajmuje na HDD ok. 173 KB miejsca (czyli minuta zajmuje nieco ponad 10 MB). Dlatego warto zwrócić uwagę na ilość wolnego miejsca na partycji, na której planujemy trzymać pliki tymczasowe. Po upewnieniu się, że wszystko jest ustawione poprawnie (screenshot nr 1), klikamy na OK i w głównym okienku na przycisk ADD, by przejść do ścieżki nr 2 (ścieżka nr 4 z płyty muzycznej B – bez użycia pliku tymczasowego).

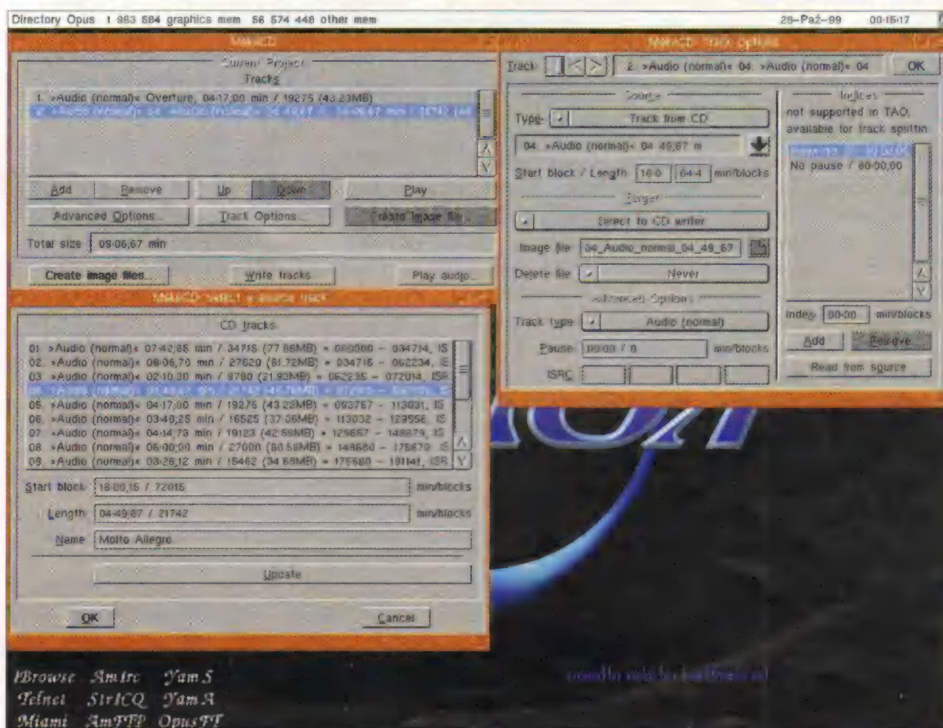
Sposób postępowania jest podobny do tego, który zastosowaliśmy w przypadku ścieżki nr 1 (oczywiście należy pamiętać o wymianie płyty w napędzie źródłowym, wciśnięciu przycisku Update (Zaktualizuj) i kliknięciu na ścieżkę nr 4), aż do chwili powrotu do okienka MAKECD: TRACK OPTIONS (MakeCD: Opcje dotyczące ścieżki). Ponieważ ta ścieżka ma być nagrana bezpośrednio z napędu CD-ROM do napędu CD-R, więc w sekcji TARGET (Docelowy) gadżet rozwijalny ustawiamy na pozycji DIRECT TO CD WRITER (Bezpośrednio do nagrywarki CD). Oczywistym jest, że w tym przypadku napędem źródłowym (READING DRIVE) i docelowym (WRITING DRIVE) nie może być to samo urządzenie. Korzystanie z tego samego urządzenia do zgrywania ścieżek i do zapisywania w tym przypadku uniemożliwia nagrywanie w trybie On The Fly, czyli ustawienie nagrywania DIRECT TO CD WRITER (Bezpośrednio do nagrywarki CD; screenshot nr 2). Tradycyjne kliknięcie na przycisk OK i ADD (Dodaj) pozwala nam zająć się kolejną, trzecią już ścieżką (plik AIFF nagrany jako ścieżka muzyczna – bez użycia pliku tymczasowego).

Gadżet rozwijalny TYPE (Typ) w sekcji SOURCE (Źródło) ustawiamy na pozycji IMAGE FILE (Plik ISO-Image). Jest to informacja dla MakeCD, że nasza trzecia ścieżka będzie przygotowanym już wcześniej plikiem zawierającym dane muzyczne. Należy także zadbać, by gadżet rozwijalny TRACK TYPE (Typ ścieżki) był ustawiony w pozycji AUDIO (NORMAL). Kliknięcie na czarną strzałkę w sekcji SOURCE (Źródło) otwiera systemowy requester, którym wskazujemy plik w formacie AIFF. Po powrocie do okienka MAKECD: TRACK OPTIONS (MakeCD: Opcje dotyczące ścieżki) w sekcji TARGET (Docelowy) przestawiamy jeszcze gadżet rozwijalny na pozycję DIRECT TO CD WRITER (Bezpośrednio do nagrywarki CD) i już (jest alternatywna metoda „wrzucania" do MakeCD plików audio z HDD i jest to dosłownie „wrzucanie" – jeśli Twój MakeCD otwarty jest na Workbenchu, Opusie 5.x itp., po prostu przeciągnij plik audio z okna zawartości HDD na główne okno MakeCD – program sam rozpozna format i ustawi potrzebne opcje, a Ty musisz tylko ustawić wedle życzenia rozwijalny gadżet TARGET

NAJCZĘŚCIEJ SPOTYKANE PROBLEMY

— **Komunikat BUFFER OVERRUN** występujący najczęściej podczas nagrywania ścieżek muzycznych bezpośrednio z napędu CD-ROM do napędu CD-R(W). Oznacza że podczas zapisywania płyty został wyczyszczony bufor danych dla nagrywarki, co spowodowało przerwanie zapisu. Wystąpienie takiej informacji jest najczęściej spowodowane niedopasowaniem szybkości zapisu do szybkości odczytu ścieżki muzycznej. Istnieje możliwość dopasowania tych prędkości w okienku MAKECD: GLOBAL SETTINGS (MakeCD: Ustawienia globalne), SPEED (Szybkość) za pomocą odpowiednich wartości wpisanych w polach WRITE SPEED FOR AUDIO (Szybkość zapisywania dźwięku) i READ SPEED FOR AUDIO (Szybkość odczytywania dźwięku), jednak nie wszystkie napędy CD-ROM chcą się „podporządkować" komendom MakeCD. Jeżeli zatem zmiana ww. wartości nie przyniesie pożądanego rezultatu, to jedynym właściwie wyjściem jest zmiana sposobu zapisywania na nagrywanie przy wykorzystaniu plików tymczasowych. Pomijam oczywiście tak drastyczne rozwiązania, jak np. zmiana czytnika CD.

— **Innym komunikatem,** który może się pojawić podczas nagrywania, jest TRACK M REQUIRES „AUDIO (NORMAL)" WITH BLOCK SIZE 2352 (Ścieżka wymaga danych „Audio (Normal)" z wielkością bloków 2352). Komunikat ten występuje wtedy, gdy MakeCD ma problemy ze zidentyfikowaniem danych źródłowych. Są one sprawdzane w następujący sposób: początkowo badany jest format pliku, następnie jego wielkość – jeżeli jest ona wielokrotnością 2352 bajtów, to wszystko jest w porządku – dane zapisane jako CDDA są nagrane w blokach o wielkości 2352 bajtów. Może jednak zdarzyć się sytuacja, w której nagrywamy muzykę pochodzącą z innego źródła niż płyta CD i że znajduje się ona (muzyka) w nieznanym dla MakeCD formacie lub długości. Wtedy pozostaje nam jedynie zmiana ustawień AUDIO LENGHT (Długość dźwięku) w okienku MAKECD: FURTHER SETTINGS (MakeCD: Pozostałe ustawienia). Po zmianie pozycji tego gadżetu rozwijalnego na ANY (Dowolna) zamiast BLOCK (Blok) program pozwala na nagranie dowolnego pliku jako ścieżki CDDA. Zupełnie inną sprawą jest, czy uda się nam po takiej operacji odsłuchać tę ścieżkę...

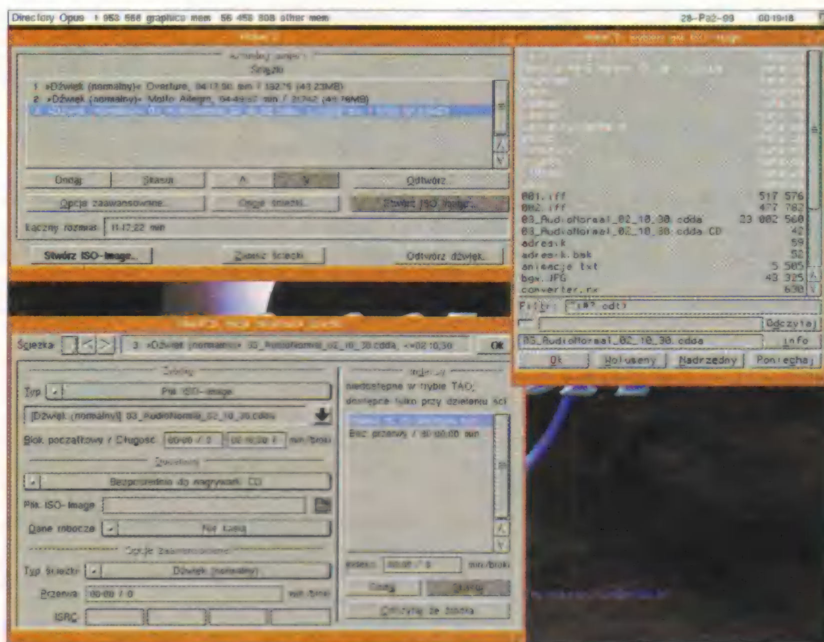


KILKA PORAD

— **Po nagraniu** jednej (lub więcej) ścieżek muzycznych należy zadecydować o sposobie zamknięcia płyty. Zafiksowanie płyty spowoduje oczywiście, iż na krążek nie będziemy już mogli dograć żadnych danych. W przypadku, kiedy po nagraniu naszych siedmiu ścieżek zamkniemy sesję, niemożliwym stanie się nagranie kolejnych „tracków" audio. Po prostu nie będą one odczytywane w odtwarzaczach kompaktowych. Dlatego też po zafiksowaniu sesji należy dogrywać tylko i wyłącznie ścieżki z danymi. Istnieje także możliwość nagrywania płyt muzycznych „na raty". Po prostu należy ustawić gadżet rozwijalny FIX w okienku MAKECD: WRITE WINDOW (MakeCD: Okno zapisu) na pozycji NO (Nie). Tak potraktowana płyta będzie co prawda widoczna tylko i wyłącznie w nagrywarce (można będzie także odtwarzać z niej muzykę), lecz dogranie do niej kolejnych ścieżek muzycznych w przyszłości jest jak najbardziej możliwe. Oczywiście warto pamiętać o zamknięciu płyty, gdy już wyczerpiemy na niej wolne miejsce – wtedy stanie się „widzialna" dla odtwarzaczy CD. Porady dotyczące sposobu zamknięcia płyty (lub jego braku) odnoszą się także do płyt Enhanced Music CD i Mixed Mode CD.

— **Odwieczny dylemat** posiadaczy nagrywarek: z jaką prędkością zgrywać i nagrywać ścieżki muzyczne? Niestety, na to pytanie nie da się odpowiedzieć jednoznacznie, gdyż moim skromnym zdaniem zależy to od stosowanego modelu czytnika CD i nagrywarki. Chciałbym więc zasygnalizować, że płyta muzyczna, na której ścieżki muzyczne zapisane zostały z poczwórną prędkością nagrywarką TEAC 55 S, zaś odczytane CD-ROMem Toshiba 32x SCSI również z prędkością ok. 4x, bez problemu odczytywała się na kilku konwencjonalnych odtwarzaczach płyt muzycznych (m.in. był to Grundig, Technics i Sony), zaś osoby poproszone o ocenę, czy dźwięk nie uległ pogorszeniu, wyraziły opinię przeczącą (płyty nagrane z prędkością 4x na nagrywarkach Yamaha CRW 4416S i Yamaha CRW 4260 działają bez problemów; te same nagrywarki doskonale sprawdzają się także jako źródła przy przegrywaniu tracków z CD na HDD – RB). Wynika więc z tego, że powinniście sami to przetestować na swoich konfiguracjach.

— **Kilka słów** o nagrywaniu płyt w trybie DAO. Nie stosuj przegrywania ścieżek „w locie", gdy utwory pochodzą z dwóch lub więcej płyt CD. MakeCD nie może poczekać na zmianę płyty, więc po wyczerpaniu bufora przerywa zapis i płyta CD-R jest do wyrzucenia. Tak ustaw projekt, by metodą On The Fly kopiowane były ścieżki z jednej płyty, a utwory z pozostałych każ programowi przegrać z użyciem pliku tymczasowego (albo przegraj z ISO Image wszystkie tracki). Także w trybie TAO nie zawsze powodzi się przegrywanie „w locie" tracków z wielu płyt - sygnalizując potrzebę zmiany płyty źródłowej MakeCD powinien dokończyć ścieżkę, którą ma w buforze, i czekać na zmianę płyty. Czasami jednak (a może tylko na niektórych konfiguracjach?) program przerywa zapis ścieżki w momencie wyświetlenia requestera z prośbą o zmianę krążka.



(Docelowy); MakeCD rozpieszcza nas na każdym kroku). Ścieżka trzecia zostanie „w locie" przekonwertowana na RAW PCM (format zapisu ścieżek muzycznych na płytach) podczas jej zapisu na krążek. Teoretycznie można pokusić się o stworzenie pliku ISO-Image, lecz operacja ta zajmuje bardzo mało czasu procesora i tworzenie plików tymczasowych dla formatu AIFF jest pozbawione sensu. Nagrywanie plików AIFF jako ścieżek muzycznych w trybie On The Fly z całą pewnością jest możliwe nawet na bardzo wolnych komputerach.

Czas na ścieżkę, którą oznaczyliśmy numerem czwartym (plik w formacie RAW PCM nagrany jako ścieżka muzyczna – bez użycia pliku tymczasowego).

Postępowanie w przypadku tej ścieżki wygląda dokładnie tak samo, jak w przypadku pliku AIFF. Oczywiście wskazujemy plik w formacie RAW PCM, a nie w AIFF. MakeCD samodzielnie dokona odpowiednich zmian (screenshot nr 3). My zatem przejdźmy do ścieżki piątej (ścieżka nr 1 z płyty muzycznej C – bez użycia pliku tymczasowego).

Mam nadzieję, że domyśliliście się już, iż sposób postępowania jest podobny do tego, którym posługiwaliśmy się przy ścieżce, którą planujemy nagrać jako drugą. Oczywiście należy zadbać o to, by w napędzie podczas rozpoznawania znajdowała się odpowiednia płyta i w okienku MAKECD: SELECT A SOURCE TRACK (MakeCD: Wybierz ścieżkę źródłową) kliknąć na odpowiednią ścieżkę (w tym przypadku będzie to pierwszy „track").

Możemy zatem omówić przedostatnią już ścieżkę (plik MP3 nagrany jako ścieżka muzyczna – przy użyciu pliku tymczasowego). Czynności, które powinniśmy wykonać, są niemalże takie same, jak w przypadku omawianego już pliku AIFF, który zamierzamy nagrać jako ścieżkę oznaczoną numerkiem trzecim. Drobna różnica polega na tym, że w tym przypadku planujemy wykorzystać plik tymczasowy, więc gadżet rozwijalny TARGET (Docelowy) ustawiamy w pozycji USE IMAGE FILE (Użyj pliku ISO-Image). Oczywiście jako źródło należy wybrać plik w formacie MP3.

Przed nami ustawienia dotyczące ostatniej ścieżki (plik MP3 nagrany jako ścieżka muzyczna – bez użycia pliku tymczasowego). Postępowanie tym razem jest podobne do poprzedniej ścieżki, oznaczonej przez nas numerem szóstym. Oczywiście ten „track" ma być nagrany bezpośrednio, bez użycia plików ISO-Image, więc gadżet TARGET (Docelowy) musi znajdować się na pozycji DIRECT TO CD WRITER (Bezpośrednio do nagrywarki CD; screenshot nr 4).

Na tym kończymy ustawienia dotyczące poszczególnych ścieżek. Nasz projekt jest gotowy i możemy przystąpić do jego nagrania. Przeanalizujmy zatem kolejne czynności, wykonywane przez MakeCD podczas realizowania naszego zadania (zapis w trybie TAO). Należy przy tym pamiętać, by w napędzie źródłowym znajdowała się płyta muzyczna, którą oznaczyliśmy jako A.

1. Ścieżka muzyczna numer 5 z płyty muzycznej A jest zgrywana do pliku, następnie jest nagrywana na płytę.
2. Ścieżka muzyczna numer 4 z płyty muzycznej B jest nagrywana bezpośrednio na płytę CD-R (przedtem MakeCD prosi o włożenie do czytnika źródłowego płyty B).
3. Plik w formacie AIFF jest „w locie" konwertowany do formatu RAW PCM i nagrywany na płytę jako kolejna ścieżka.
4. Plik w formacie RAW PCM jest nagrywany na płytę jako ścieżka numer cztery.
5. Ścieżka muzyczna numer 1 z płyty muzycznej C jest „w locie" nagrywana na krążek znajdujący się w nagrywarce (przedtem oczywiście MakeCD prosi o włożenie do czytnika źródłowego płyty C).
6. Plik w formacie MP3 jest konwertowany i zapisywany w postaci RAW PCM do pliku tymczasowego. Po zakończeniu tej operacji rozpoczyna się nagrywanie nowo utworzonego pliku na płytę.
7. Plik w formacie MP3 jest „w locie" konwertowany do formatu RAW PCM i nagrywany na płytę.

W zależności od ustawień MakeCD rozpoczyna zamykanie płyty, sesji lub pozostawia ją bez żadnego zamknięcia.

Tak sprawa wygląda w trybie TAO (Track At Once) – każda ścieżka nagrywana jest oddzielnie, więc każda może być oddzielnie przygotowywana. W trybie DAO (Disc At Once) MakeCD najpierw tworzy wszystkie pliki

tymczasowe (oczywiście oprócz ścieżek z opcją DIRECT TO CD WRITER), a potem nagrywa wszystko „jednym tchem".

UWAGI DODATKOWE

O większości rzeczy, o których chciałbym teraz napisać, wiecie już z poprzednich odcinków, lecz celowo chcę wspomnieć o nich raz jeszcze, by zaoszczędzić niektórym żmudnego ustawiania opcji. Przed rozpoczęciem kreowania naszego krążka wypada się zastanowić, w jaki sposób będzie zapisywana większość ścieżek. W szczególności chodzi tutaj o domyślne ustawienia, których możemy dokonać w okienku MAKECD: TRACK OPTIONS (MakeCD: opcje dotyczące ścieżki). Dla przykładu, jeżeli większość ścieżek nagrywana jest przy użyciu plików tymczasowych, warto jest przestawić gadżet rozwijalny TARGET (Docelowy) na pozycję USE IMAGE FILES (Użyj pliku ISO-Image). Podobnie jest z ustawieniami gadżetów TYPE (Typ) w sekcji SOURCE (Źródło), DELETE FILE (Kasuj plik) i TRACK TYPE (Typ ścieżki) w sekcji ADVANCED OPTIONS (Opcje zaawansowane). Tak stworzony zestaw domyślnych ustawień możemy zapisać przy użyciu opcji SAVE CURRENT GADGET STATE (Zapisz aktualny stan przycisków) z górnego menu SETTINGS (Ustawienia), co może wydatnie zmniejszyć ilość czasu potrzebną nam do ustawienia wszystkich opcji dotyczących poszczególnych ścieżek.

Z innej beczki: do zmiany kolejności, w jakiej ścieżki powędrują na płytę, służą przyciski UP i DOWN w głównym okienku MakeCD.

SŁÓW KILKA O NAGRYWANIU Z MP3

Amigowcy, którzy mają nagrywarki CD-R(W), zazwyczaj mogą poszczycić się nieco bardziej zaawansowanymi konfiguracjami, niż np. „goła" Amiga 1200 z rozszerzoną pamięcią FAST. Przeważnie też zdają sobie sprawę ze specyficznych własności formatu MP3. Ponieważ rozpatrujemy dziś przydatność popularnych „empetrzy" do nagrywania ścieżek muzycznych, więc szczególnie interesować nas będzie stopień kompresji tego formatu – a co za tym idzie – ilość zasobów procesora potrzebna do nagrywania ścieżek muzycznych z plików MP3 „w locie".

Istotną chyba informacja jest, iż MakeCD nie korzysta z wewnętrznych mechanizmów rozpakowywania pliku MP3 do formatu RAW PCM, i że do tej operacji wymagana jest obecność freeware'owej biblioteki 'mpega.library' autorstwa Stephane Tavenarda, w systemowym katalogu LIBS:. Operacja konwertowania MP3 do CDDA jest tak procesorożerna, że w celu jej przeprowadzenia wymagana jest obecność co najmniej procesora 68060, by móc nagrywać „w locie" z pojedynczą prędkością, lub procesora PowerPC (i oczywiście biblioteki 'mpega.library' w wersji na ten procesor), by można było nagrywać z większą niż pojedyncza prędkością.

Łatwo jest sprawdzić, czy obecna konfiguracja pozwala nam na nagranie MP3 w trybie On The Fly. Dokładną szybkość dekompresji można odczytać, ustawiając w okienku MAKECD: TRACK OPTIONS (MakeCD: opcje dotyczące ścieżki) plik w formacie MP3 jako źródło, zaś gadżet rozwijalny TARGET (Docelowy) na pozycji USE IMAGE FILE (Użyj pliku ISO-Image) i klikając następnie na przycisk CREATE IMAGE FILES (Stwórz ISO-Image) w głównym okienku MakeCD. Wartość określona w okienku MAKECD: WRITE WINDOW (MakeCD: Okno zapisu) jako SOURCE TRANSFER RATE (Źródło – prędkość transmisji) jest dokładnie mierzoną szybkością rozpakowywania pliku MP3 do formatu RAW PCM. Jeżeli zatem nie przekracza ona 173 KB/s, możemy zapomnieć o nagrywaniu muzyki z plików w formacie MP3 „w locie" i zacząć korzystać z plików tymczasowych.

Niewątpliwie w uprzywilejowanej sytuacji są posiadacze kart z procesorami PowerPC. Wedle moich – czysto teoretycznych - przewidywań, winno być możliwe nagrywanie nawet z poczwórną prędkością. Procesor 68060 umożliwia rozpakowanie pliku MP3 z „zawrotną" prędkością ok. 280 KB/s, co jednak pozwala na nagrywanie „w locie", choć jak łatwo się domyślić, jedynie z pojedynczą prędkością. Procesor Amigi jest jednak obciążony tak silnie, iż jest to jedyny na mojej konfiguracji przypadek, gdy brakuje czasu procesora dla wyświetlania komunikatów o szybkości podczas nagrywania.

„KLASYCZNA" PŁYTA AUDIO TO NIE WSZYSTKO,

jak już wspomniałem na początku artykułu, istnieją także płyty Enhanced Music CD i Mixed Mode CD. Krążek nagrany w trybie Enhanced Music CD jest w programie MakeCD bardzo prosty do stworzenia. Po nagraniu wszystkich ścieżek muzycznych, jakie mają znaleźć się na płycie, zamykamy sesję i przystępujemy (oczywiście w nowej sesji – opis nagrywania płyt w trybie multisession możecie odnaleźć w poprzednim numerze ACS) do dogrania ścieżki z danymi. Całość zamykamy – płyta Enhanced Music CD jest gotowa.

Nieco inaczej postępujemy w przypadku częściej spotykanych płyt Mixed Mode. Jak zapewne łatwo się domyślić, pierwszą ścieżką na płycie musi być „track" z danymi. Po jego nagraniu nie zamykamy bynajmniej sesji (ani tym bardziej płyty), lecz przystępujemy do nagrania tylu ścieżek muzycznych, ile zaplanowaliśmy umieścić na tej płycie. Po zakończeniu nagrywania zamykamy płytę. Jest to o tyle przyjemniejszy tryb nagrywania, że właściwie można od razu ustalić cały projekt płyty i nagrać go za jednym razem. W przypadku Enhanced Music CD proces nagrywania musi być rozbity na dwie części (z drugiej strony, ścieżka z danymi płyty Mixed Mode jest widziana przez „wieżowy" odtwarzacz CD jako utwór nr 1, który jest cierpliwie odtwarzany, mimo że nic nie słychać; to potrafi być denerwujące – RB).

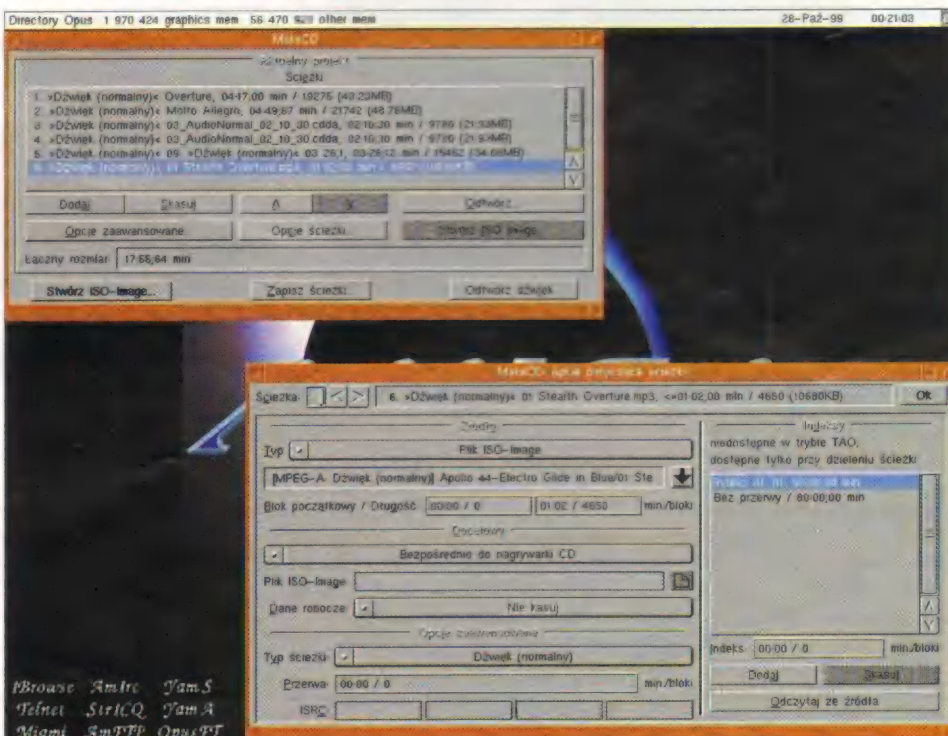
W tym odcinku to już wszystko, za miesiąc powrócimy do nagrywania płyt muzycznych, by zakończyć ten temat.

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl

PS. Minister zdrowia, szczęścia i pomyślności przypomina, że kopiowanie utworów muzycznych objętych prawami autorskimi jest sprzeczne z prawem i powoduje choroby serca.

CZY WIESZ, ŻE..

Blue Book (Niebieska Księga) zawiera specyfikację formatu CD EXTRA.
Red Book (Czerwona księga) zawiera opis standardu CDDA (Compact Disc Digital Audio), który został opracowany przez firmy Sony i Philips.



Epic Marketing wydaje

Ukazały się dwie pozycje: Virtual Grand Prix oraz Foundation Director's Cut. Virtual GP to realistyczne wyścigi Formuły 1 (o których szerzej pisaliśmy w ACS 5/99). Foundation DC jest najnowszą, ulepszoną wersją znanej strategii autorstwa Paula Burkeya. Zainteresowanych tymi tytułami zapraszam na stronę

http://www.epic-marketing.de/







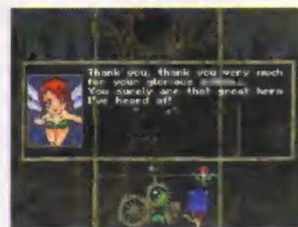


Demo Bubble Heroes

Czy pamiętacie ten tytuł? W styczniu tego roku twórcy zapewniali nas, że gra jest ukończona w 70%. Niemal po roku ukazało się grywalne demo (lepiej późno niż wcale). Przypomnę, że Bubble Heroes jest grą logiczno-zręcznościową o mangowej grafice. Jak przystało na sympatycznych bohaterów z dużymi oczami, ich zadaniem jest rozprawić się ze złem, jakie ogarnęło spokojną dotąd krainę. Pełna wersja będzie zawierać cztery światy z sześćdziesięcioma planszami. Gracz będzie kierował jedną z trzech postaci. Bubble Heroes ma się cechować różnorodnością rozgrywki; będzie kilka trybów zabawy: story (wypełnić misję zadaną przez królową nimf), mistrzostwa (turniej) czy deathmatch przeciwko komputerowi lub koledze. Bubble Heroes ma być grą dynamiczną i kolorową, a pomogą w tym animacje, efekty specjalne (przezroczystość, paralaksa, animowane tła) i setki kolorów na ekranie. Wszystko to z prędkością 50 klatek na sekundę. Do uruchomienia pełnej wersji wystarczy Amiga z 020, 4 MB Fast oraz CD (na płycie umieszczone będą tracki muzyczne). Wydawcą gry będzie Crystal Interactive Software, a premiera Bubble Heroes – wkrótce. Demo BH jest do ściągnięcia ze strony twórców programu.

http://www.made.net/~arcadia–ArcadiaDevelopments(twórcy)
http://www.crystal-software.com–CrystalInteractiveSoftware(wydawca)





The EuroBurn

ClickBOOM rozpoczął prace nad dodatkowymi misjami dla Napalmu. Płytka z dodatkami będzie nosić nazwę The EuroBurn i w zasadzie nie będzie to typowy datadisk. EuroBurn ma nie tylko dostarczyć nowych misji, ale także kilka nowinek (jakich – przekonamy się wkrótce; jak na razie ClickBOOM nieoficjalnie sonduje środowisko „napalmowców" i zbiera sugestie dotyczące ulepszeń). Nie jest znana data premiery dodatku.

Tymczasem zarejestrowani użytkownicy Napalmu mogą ściągnąć ze strony ClickBOOMu kolejny, noszący numer 1.4 patch usprawniający grę. Tym razem poprawiono grę po kablu, dodano ustawienia dotyczące gry w sieci, dodano procedurę c2p „Lucy" oraz zlikwidowano kilka pomniejszych błędów. Niestety, gra poprzez Internet wciąż nie jest możliwa.

http://www.clickboom.com/



Sprostowanie

W numerze 7/99 w dziale Co Nowego? zamieściliśmy notkę mówiącą o tym, że firma Digital Images zawiesiła pisanie programów na klasyczne modele Amigi. W rzeczywistości powinno być napisane „na Amigę NG" (za co osobiście przepraszam – AF). W proteście przeciw działaniom włodarzy Amigi (między innymi lekceważeniu firm software'owych) Digital Images zawiesiła prace nad grami dla Amigi NG, czyli Sabrina Offline oraz Digital Soccer i Kyujitsu Warriors. Będziemy informować, jak potoczą się losy Sabriny Offline (choć protest już się skończył, prace przerwano ponownie, tym razem z innych przyczyn).

Ze stajni Delsyd Software

Firma Delsyd Software reaktywowała swoją stronę. Można na niej znaleźć spis gier, nad którymi toczą się prace, a także ich krótki opis i przewidywany termin ukazania się pełnej wersji. Największe szanse na wydanie mają: The Last Patriot, Pimpin' Ain't Easy, DP Tennis oraz Urban Kombat.

The Last Patriot będzie strzelaniną z elementami logicznymi. Ostatni wierny prezydentowi agent w kraju pogrążonym w rebelii ma za zadanie przetransportować zaawansowanego technicznie robota w oznaczone miejsce. Wykonując zadanie gracz stanie twarzą w twarz z licznymi przeciwnikami, z których każdy będzie miał inną strategię walki. Ciekawie rozwiązana ma być efektywność strzałów. Jedno celne trafienie w głowę zabije przeciwnika na miejscu, podczas gdy całe serie w kończyny lub korpus mogą go jedynie osłabić czy wręcz rozzłościć. W zależności od odniesionych ran wrogowie będą podejmowali inne działania (rana w nogę nie spowoduje zmian w taktyce, postrzał w brzuch zakończy się szybkim odwrotem). W przedzieraniu się przez ulice Waszyngtonu bohaterowi pomoże eskortowany robot (który będzie podążać za głównym bohaterem, ale gdy zdarzy mu się pójść inną drogą, z pomocą przyjdzie nam system zdalnego sterowania). W The Last Patriot nie wystarczy celnie strzelać, gdyż wątek przygodowy (a raczej sensacyjny w stylu agenta 007) ma odgrywać ważną rolę. Smaku całej rozgrywce ma dodać skrajny realizm: począwszy od typów broni (nie spotkamy wymyślonych blasterów czy innych kosmicznych

Exodus na sieci

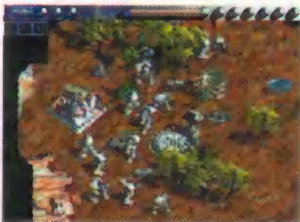


Demo polskiej strategii czasu rzeczywistego (o której pisaliśmy w numerze poprzednim) zdobyło na sieci niemały rozgłos. Autorzy udostępnili potencjalnym graczom stronę poświęconą Exodusowi. Zainteresowanych losami tej gry odsyłam na stronę:

http://free.polbox.pl/a/agnus97









Hell Squad



Digital Dreams Entertainment zakupiła kod niedokończonej gry przygodowo-zręcznościowej. Gra ma nosić nazwę Hell Squad i najprawdopodobniej ukaże się jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia. Na potwierdzenie tych słów DD wypuściła grywalne demo Hell Squad (którym zajmiemy się już w najbliższym numerze). HS jest grą po części przygodową, po części zręcznościową (przy czym wygląda na to, że część zręcznościowa będzie odgrywała dość ważną rolę). Czterech najemników przybyło na obcą planetę. Gdy zorientowali się w sytuacji, jaka panowała w nieprzyjaznym świecie, postanowili za wszelką cenę wyrwać się z tego piekła. Postaci w grze są rysowane i – jak na przygodówkę – dość duże. Wymagania pełnej wersji: AGA lub ECS, 3 MB RAM, czytnik CD.

http://www.dd-ent.com/









Whales Voyage 2

Alive Mediasoft zapowiedziała wydanie gry będącej połączeniem rolpleja w stylu fantasy, strategii i gry ekonomicznej. Fabuła osadzona jest w nieznanym systemie gwiezdnym, gdzie grupa renegatów próbuje obalić rząd. Po 20 latach pławienia się w dostatku, buntownicy muszą zatroszczyć się o swe losy, gdyż w skorumpowanym i zdegenerowanym świecie nie jest łatwo przeżyć. Drużyna składająca się z czterech zawodników podróżuje przez galaktykę odwiedzając mniejsze i większe miasta, handlując i walcząc z piratami. W Whales Voyage 2 rozgrywka toczyć się będzie na trzech płaszczyznach: ekonomicznej (handel wyposażeniem, bronią itp.), fabularnej (podróżowanie między planetami, nawiązywanie kontaktów) oraz militarnej (toczenie walk z innymi użytkownikami przestrzeni kosmicznej). Gra odpali się na każdej Amidze z serii 1200 i 4000, a także na CD32.

http://www.innotts.co.uk/alive-mediasoft





wynalazków, a jedynie standardowe wyposażenie policji amerykańskiej i tychże gangów), poprzez realistyczne odnoszenie ran, aż po całkiem realne problemy faceta, któremu skończyła się amunicja i musi zdobyć ją na przeciwniku (zawodnik nie może mieć też zbyt dużego arsenału, vide Doom, bo każdy egzemplarz waży). TLP wykorzysta moc PPC, kart graficznych i muzycznych. Wersje na Amigę klasyczną i NG będą zawarte razem na jednym krążku. Wygląda smakowicie.

Pimpin' Ain't Easy będzie produkcją, w której gracz wcieli się w rolę... menedżera pań uprawiających najstarszy zawód świata – oględnie mówiąc. Zadaniem naszego bohatera będzie podróżować po coraz większych miastach i robić karierę w swoim fachu. Zarówno TLP, jak i Pimpin' Ain't Easy mają się ukazać w przyszłym roku.

Urban Kombat będzie grą w stylu Syndicate. Gracz wcieli się w rolę przywódcy wybranej subkultury, aby poprowadzić swych „podopiecznych" do zwycięstwa w totalnej wojnie gangów. Bardzo ciekawą opcją ma być malowanie swoich graffiti na ścianach zajmowanych budynków (oraz zamalowywanie cudzych). Ale wojna nie sprowadzi się jedynie do wywoływania strzelanin i mazania po domach. Każdy gang będzie musiał zabezpieczyć się finansowo, aby mieć środki na broń i amunicję. Jak zdobyć pieniądze? Poprzez stręczycielstwo, handel dragami, paserstwo, włamania i tego typu nieopodatkowaną działalność gospodarczą. Urban Kombat wykorzysta układy AGA (choć możliwe jest zaimplementowanie obsługi kart graficznych). Termin ukończenia prac nad UK nie jest jeszcze znany.

Ambitne plany ludzi z Delsyd Software przewidują także stworzenie kilku innych gier, między innymi strategii czasu rzeczywistego, przygodówki oraz wyścigów samochodowych. W przypadku tych projektów nie są znane nawet przybliżone terminy ukończenia.

Newtron

Tobias Lutz i Andreas Hippauf zabrali się za pisanie trójwymiarowych wyścigów przeznaczonych dla Amig wyposażonych w PowerPC i karty graficzne ze wspomaganiem 3D (pracujące pod WarpOS i Warp3D). Pomysł na grę zaczerpnięto z filmu pod tytułem Tron (chodzi o słynną sekwencję wyścigu motocyklowego).

The Last Seal

Na początku tego roku zasygnalizowaliśmy rozpoczęcie prac nad nową przygodówką w stylu produkcji LucasArts. Minęło kilka miesięcy i... pora na mały raport.

Jak ten czas leci. Pamiętam, gdy po raz pierwszy przeczytałem o The Last Seal, a już na moim dysku spoczywa wczesne demo tej gry.

DAWNO, DAWNO TEMU...

...gdy Egiptem władali Faraonowie, zło przybyło zawładnąć światem. Egipscy bogowie nie zawiedli swych wiernych i po wieloletniej walce pokonali demony. Aby uchronić Ziemię przed ponownym najazdem bestii, Egipcjanie wybudowali potężne więzienia dla sług Zła. Jedynym skutecznym zabezpieczeniem budowli były magiczne pieczęcie, które w liczbie pięciu umieszczono na drzwiach. Przez ponad 4000 lat pełniły swoją rolę. Aż do czasu, gdy ludzie stali się mniej bogobojni, za to bardziej zachłanni. To oni pozbawili grobowce czterech pieczęci. Zło czekało na zdjęcie ostatniej z nich...

GRAFICZNIE PRZYGODÓWKA PREZENTUJE SIĘ NIE NAJGORZEJ, ALE NISKA ROZDZIELCZOŚĆ DZIŚ NIKOGO NIE ZACHWYCA.

Na szczęście pewien naukowiec, archeolog uczestniczący w wyprawie, która zagarnęła czwartą pieczęć, dostrzegł powagę sytuacji. Postanowił za wszelką cenę odnaleźć pozostałe skradzione artefakty. Niestety, jego sytuacja bardzo się skomplikowała. Wylądował w areszcie, gdyż ciążył na nim zarzut popełnienia morderstwa. W wypełnieniu misji ma mu pomóc Russ (czyli główny bohater TLS).

Tak przedstawia się fabuła Ostatniej Pieczęci. Jest dość oryginalna (choć ileż to razy ratowaliśmy Ziemię przed Złem?).

SŁÓW KILKA O ZAŁOŻENIACH

The Last Seal ma być grą w stylu Indiana Jones. Kilka elementów odróżniać będzie nową produkcję od większości poprzedniczek. Po pierwsze w pewnym momencie (autorzy nie zdradzają w którym) gracz będzie sprawował kontrolę nad dwoma postaciami (takie rozwiązanie znamy choćby z Maniac Mansion). Po drugie, przygodówkowy charakter gry po trzykroć zostanie skażony elementem zręcznościowym. Będą to sceny walki, które można będzie pominąć (w przypadku trzykrotnego niepowodzenia). Autorzy nie chcą dyskryminować osób, które niezbyt pewnie posługują się joystickiem. Kolejną różnicą jest umieszczenie w grze wielu nieprzydatnych przedmiotów, które będziemy mogli zebrać (ma to utrudnić i jednocześnie uatrakcyjnić zabawę). Innymi ciekawymi cechami The Last Seal mają być przede wszystkim: różne widoki odwiedzanych pomieszczeń, znikający interfejs (pojawia się, gdy zjedziemy kursorem w dół ekranu) czy też... konieczność zmiany ubrania w trakcie poszukiwań (wdzianko Russa się szybko brudzi).

LET'S PLAY THE DEMO!

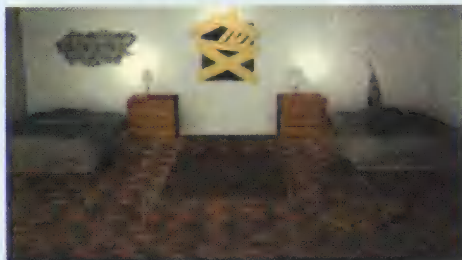
Pierwsza wersja demonstracyjna gry jest właściwie prezentacją engine, interfejsu, a także stylu grafiki. Jeżeli chodzi o engine, to jest w fazie testowania, więc siłą rzeczy nie może być wolny od błędów. Nie można sugerować się jego niekiedy niewłaściwym działaniem. Warto natomiast skupić się na interfejsie i oprawie (na razie graficznej, bo dźwięków praktycznie nie ma). Autorzy zdecydowali się na tradycyjny zestaw komend (popatrz, weź, użyj, przesuń, rozmawiaj itp.). Okienko z rozkazami ukazuje się po najechaniu kursorem na dolną część ekranu (nie do końca jestem przekonany co do wygody takiego rozwiązania). Obok poleceń tradycyjnie umieszczone jest okienko inwentarza. Zamiast nazw przedmiotów oczom gracza ukazują się ich wizerunki. Graficznie przygodówka prezentuje się nie najgorzej, ale niska rozdzielczość dziś nikogo nie zachwyca (szczególnie przy grach tego typu). Sylwetka bohatera jest bogato animowana (druga postać może poszczycić się mniejszą liczbą klatek), lecz wygląda jak wycięta z Flashbacka (ja preferuję ręcznie rysowane). Wszystkie sceny są wyrenderowane (przyznaję, że w takiej scenerii narysowana postać nie prezentowałaby się korzystnie). Pomieszczenia nie grzeszą wielka liczbą detali, ale na uwagę zasługuje fakt, że w każdym z nich występuje zmiana punktu widzenia (inna perspektywa).

PODSUMOWANIE

Jest to pierwsze demo The Last Seal. Autorzy zapowiadają ukazanie się jeszcze co najmniej jednego przed wydaniem pełnej wersji. Być może wtedy oczom gracza ukażą się któreś z zapowiadanych scenerii (piramidy, miasto, dżungla), gdyż na razie możemy podszkolić się w wydostawaniu z zamkniętej celi. Czekamy także na dźwięki oraz wstawki wideo (z dźwiękiem i angielskimi podpisami). Niestety, TLS z całą pewnością ulegnie zapowiadanemu przez ClickBOOM Nightlong, a to ze względu na wymagania sprzętowe (głównie AGA i brak supportu dla kart graficznych). Pisanie gier tylko na układy AGA to już przeżytek (między innymi za to krytykowany jest ClickBOOM po wydaniu Trauma Zer0). Cóż, poczekamy na pełną wersję. A nuż nacisk Amigowców zmusi grupę Ancor do zaimplementowania supportu dla RTG? Tego wszystkim (także przyszłym) posiadaczom kart graficznych życzy

Artur „R2D2" Frankowski

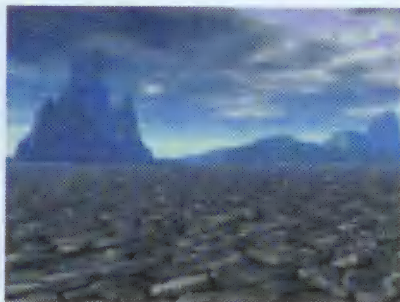
PS. Wymagania TLS: 030, AGA, 16 MB Fast, HDD (5 MB) oraz CD.













Thalimar - Land of Chaos

Była sobie pewna kraina, której mieszkańcy żyli w spokoju. Uprawiali ziemię, polowali, oddawali cześć swemu władcy i kapitule magów. Ową krainę Zło omijało z daleka. Aż do czasu, gdy pojawił się Bezimienny.

Potężny mag, sługa Ciemności zapragnął zawładnąć ziemskimi wioskami. Jego podwładni zaczęli wprowadzać chaos, który coraz skuteczniej paraliżował funkcjonowanie spokojnej społeczności. Król wraz z kapitułą magów stworzył oddział składający się z doborowych wojowników, którego zadaniem było przywrócenie ładu i porządku.

666, THE NUMBER OF THE BEAST!

I w tym momencie do akcji wkraczasz Ty. Jak zwykle... nie! Właśnie że nie. Nie będziesz dowodził poddanymi królowi rycerzami. Wcielisz się w postać sługi Bezimiennego. Na jego rozkaz będziesz wprowadzać na Ziemi totalny chaos. W jaki sposób? W każdy możliwy, a przy tym skuteczny. Niektóre metody przewidziane przez autorów Thalimara (Polaków: Marcin Nowaka, Pawła Ząbka oraz znanego Wam z naszego pisma Little Horrora) to niszczenie świętego gaju druidów, bezczeszczenie świątyń, wykorzystywanie smoków do najazdów na wioski, wywoływanie spięć pomiędzy mieszkańcami krainy (np. elfami i ludźmi) itp. Działania te mają przynieść jeden skutek – dezorganizację życia politycznego i społecznego w państwie oraz likwidację kapituły magów i detronizację króla (btw – najprostszą metodą likwidacji kapituły wydaje się być wymordowanie jej członków, co też przewiduje scenariusz). Wykonywanie kolejnych misji (zlecanych przez przedstawicieli różnorakich sekt i wyznawców kultu Bezimiennego, jak i przez samego demona – telepatycznie podczas snu) nie będzie proste. Co prawda łatwiej jest niszczyć niż budować, zabijać niż chronić, ale ze swoim wyglądem nasz bohater musi przez cały czas się kamuflować. Wszak czerwone ślepia, szczurzy ogon, zmutowana głowa już na pierwszy rzut oka mogą się wydać podejrzane. Z tego powodu przez cały czas należy używać obszernych strojów (najlepiej z kapturem) lub zbroi. Zdemaskowanie może równać się śmierci, gdyż cała kraina pełna jest wysłanników króla, którzy tropią i bez wahania likwidują sługi Zła.

NOWY POMYSŁ, STARA OPRAWA?

Osadzenie akcji w baśniowej krainie, w której Zło ściera się z Dobrem, to pomysł stary jak świat. Nowością jest zamiana ról – teraz to gracz wciela się w sługę demona zabijając niewinnych ludzi, paląc wioski i gwałcąc dziewice (prawie widzę, jak ci ślinka cieknie, Arturze – RB). A wszystko to w grze wyglądającej na kontynuację Ishara. Spójrzcie na screeny i przypomnijcie sobie dobre, ale stare rolpleje. Odpalcie demo – wszak to Ishar (podobny interface, styl grafiki, skokowy engine). Jest małe ale. Przedstawiane demo nosi numerek 1.4 alfa i prezentuje jedynie założenia, interface, szybkość engine. Pełna wersja Thalimara ma wyróżniać się między innymi rozbudowanym światem (wiele lokacji), różnorodną grafiką i dźwiękami, renderowanymi filmami, muzyką prosto z płyty oraz obsługą AHI. To już nie wygląda jak specyfikacje gry z wczesnych lat 90. Autorzy nie wykluczają stworzenia wersji obsługującej karty graficzne (uzależniają to od zakupu takowej, gdyż bez niej trudno napisać odpowiednie procedury). Dodam tylko, że nie są to czcze obietnice, gdyż w chwili, gdy czytacie te słowa, twórcy Thalimara pracują w pocie czoła (mam nadzieję ;) nad kolejną wersją demo. Tym razem grafika będzie renderowana i wyświetlana w większym okienku (obecnie 191x111, w przyszłości – 220x134). Wprowadzone zostaną także zmiany w kodzie (głównie w engine). Czekamy na nowe demo.

POLSKI EVIL'S DOOM?

Ze screenów Thalimar nie wygląda na groźnego konkurenta dla gry, która wkrótce ma po raz drugi trafić na półki (przypomnę: zabugowana pierwsza wersja ED nie podbiła rynku, głównie dzięki bardzo słabemu marketingowi). Chcę zwrócić uwagę na fakt, że grupa Insomnia nie wyciągnęła jeszcze wszystkich asów z rękawa. Choć z pewnością potencjał twórców Thalimara jest mniejszy niż autorów Evil's Doom SE, to gotowy program może być nie mniej grywalny (wykorzystanie doświadczeń zebranych w trakcie łupania w Ishara czy Eye of the Beholder), a z pewnością bardziej dostępny (wszak tworzą go i, mam nadzieję, wydadzą Polacy). Z osądami poczekajmy do ukazania się pełnej wersji, co oby nastąpiło jak najszybciej (autorzy sami nie są w stanie podać choćby przybliżonego terminu zakończenia prac, wspominali coś o poszukiwaniach dodatkowego grafika, dzięki któremu proces tworzenia uległby znacznemu przyspieszeniu).

CO PRAWDA ŁATWIEJ JEST NISZCZYĆ NIŻ BUDOWAĆ, ZABIJAĆ NIŻ CHRONIĆ, ALE ZE SWOIM WYGLĄDEM NASZ BOHATER MUSI PRZEZ CAŁY CZAS SIĘ KAMUFLOWAĆ.

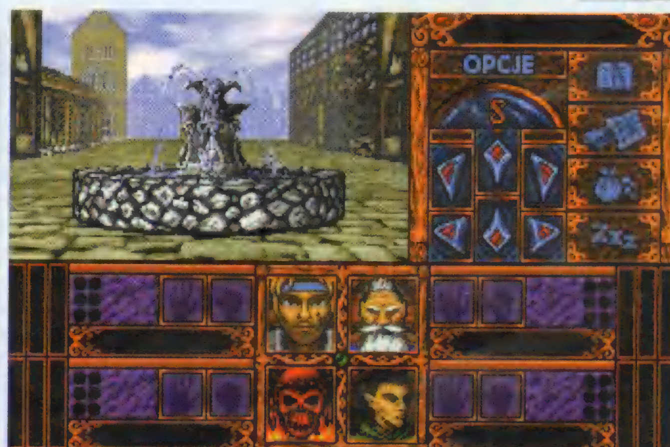
Artur „R2D2" Frankowski

PS. Przybliżone wymagania (zarówno dla dema, jak i pełnej wersji) – minimalne: 020, AGA, kilka mega FAST (ta wielkość nie jest określona i ciągle się zmienia), czytnik płyt CD. Zalecane: 030+.

Informacje o projekcie:
http://www.kki.net.pl/~insomnia/



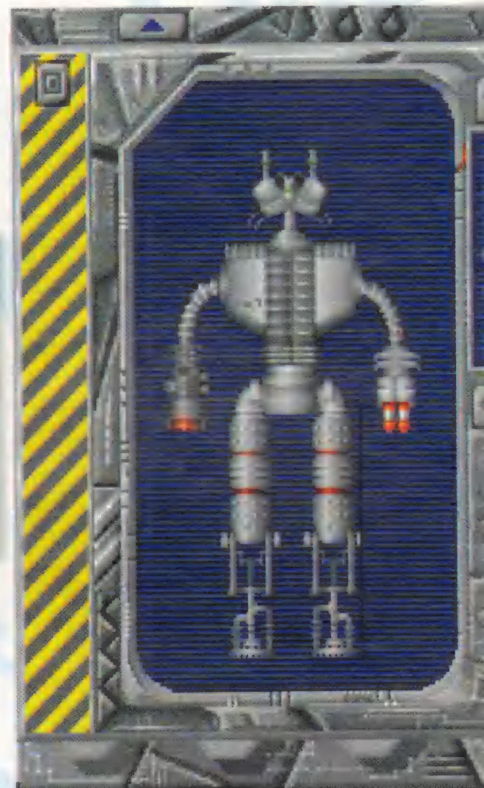




Red Mars

Na łamach ACS dawno nie gościła strategia z podziałem na tury. Zwolennicy tego gatunku gier powinni przeczytać poniższą recenzję, gdyż redakcja otrzymała do testów grę wydaną przez firmę Elbox, a noszącą kosmiczny tytuł Red Mars.





Teoretycznie miłośnicy strategii (zwani przez pewne siły „entuzjastami moździerzy") powinni być jak najbardziej usatysfakcjonowani. Wszak na Ami wychodzą (lub mają wkrótce wyjść) RTSy (Napalm, a wkrótce Exodus czy Rebel), jednak... co z graczami, którzy przedkładają planowanie, dowodzenie, analizowanie nad elementami zręcznościowymi? Brakuje strategii klasycznej, z podziałem na tury, w której pośpiech nie jest wymagany. Zapowiadanych jest kilka gier z tego gatunku (lub jego pogranicza), lecz jak na razie trzeba zadowolić się starszymi tytułami lub odpalać emulator Maca. Dzięki firmie Elbox mamy możliwość zaprezentowania Wam właśnie klasycznej strategii z podziałem na tury.

ZADANIEM GRACZA JEST STEROWANIE POCZYNANIAMI ROBOTÓW, DZIĘKI KTÓRYM MUSI WYELIMINOWAĆ WROGIE ODDZIAŁY. W GRZE MOŻE BOWIEM BRAĆ UDZIAŁ OD JEDNEGO DO TRZECH GRACZY.

FABUŁA

W roku 2019 ludzkość rozpoczęła prace nad projektem kolonizacji Układu Słonecznego. Na pierwszy ogień miała pójść Czerwona Planeta, czyli Mars. Po dziewięciu latach badań, prób i eksperymentów zdecydowano się wysłać na Marsa ludzi. Pierwszy w historii załogowy lot na tę planetę przebiegał rutynowo. Podczas podróży pięcioosobowa załoga przyswajała sobie zadania, jakie miała do wykonania po osiągnięciu celu. Na miejscu oczekiwała już grupa wysłanych wcześniej robotów, których rolą było przygotowanie powierzchni planety, a także jej atmosfery, do przyjęcia gości z Ziemi. Grupa pionierów miała objąć kontrolę nad maszynami i nadzorować dalsze prace nad uzdatnianiem Marsa. Z pewnością tak by się stało, gdyby nie... no właśnie, nikt nie wie, co wcześniej wydarzyło się na Czerwonej Planecie. Jedynym pewnikiem jest śmierć przybyłej na miejsce załogi. Roboty przejęły kontrolę.

Powyższą historię przedstawia nam intro. Opowieść, w której zawarte są ludzkie marzenia o kolonizacji wszechświata, ale także obawy przed zniszczeniem Ziemi, dość dobrze wprowadza w świat wirtualnej rozgrywki na powierzchni obcej i nieznanej planety. Zadaniem gracza jest sterowanie poczynaniami robotów, dzięki którym musi wyeliminować wrogie oddziały. W grze może bowiem brać udział od jednego do trzech graczy (jednakże trzej koledzy mogą się zmierzyć w zaciętym pojedynku tylko podczas swobodnej gry; kampania składająca się z 30 misji przeznaczona jest dla jednej osoby, która stawia czoła jednemu lub dwóm komputerowym przeciwnikom).



ROZGRYWKA

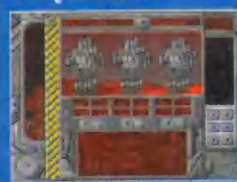
Przystępując do zabawy należy dokonać wyboru: luźna potyczka czy też początek kampanii. Tę pierwszą zalecam tylko w przypadku gry na dwie lub trzy osoby, ewentualnie z modyfikacją początkowego zaawansowania technicznego komputera. Rywalizacja z komputerem będącym na tym samym poziomie zaawansowania jest, delikatnie mówiąc, mało atrakcyjna (jest to moje osobiste wrażenie: ani przez chwilę rywal nie zagroził poważnie moim oddziałom, a trzeba podkreślić że grałem po raz pierwszy i nie znałem mechanizmów występujących w grze). Z kolei kampania to 30 kolejnych misji, w których celem jest wyeliminowanie wrogich oddziałów i zniszczenie zabudowań. Warto zwrócić uwagę na dość ciekawe i spotykane także w innych strategiach rozwiązanie: w niektórych misjach na samym początku dysponujemy dodatkowymi jednostkami, zabudowaniami bądź surowcami. Oczywiście stopień trudności kolejnych etapów stopniowo rośnie (coraz wyższy jest także początkowy poziom zaawansowania technologicznego). Po ukończeniu misji ukazuje się kod, który jest przepustką do dalszej zabawy (ale nie martwcie się, można także zapisywać stan gry – jest osiem slotów).

KTOŚ MUSI KOPAĆ, BY WALCZYĆ MÓGŁ KTOŚ

Jak przystało na strategię, wątki ekonomiczne i militarne splatają się na każdym kroku. W Red Mars podstawowymi zasobami są: czas, złoża rud (występuje ich osiem rodzajów) i energia elektryczna. Występują trzy rodzaje robotów: górnicy (wydobywają rudy, potrafią je wyszukać), technicy (zajmują się produkcją jednostek, mogą stawiać budynki) i żołnierze (tylko walczą). Jednostką specjalną jest Pionier – pojazd, którego nie można wybudować w trakcie gry. Szybko się porusza, a do jego zadań należy wyszukiwanie złóż i budowanie.

Do postawienia budynku, wyprodukowania/naprawy/teleportowania jednostki niezbędna jest energia (w grze pełni rolę pieniądza). Uzyskuje się ją przetwarzając w elektrowniach wydobyte rudy (nie każda z nich jednakowo nadaje się do tego celu, najlepsze są rudy pierwiastków radioaktywnych). Elektrowni nie przekazuje się całego wydobycia – trzeba wyprodukować roboty. Zapotrzebowanie na materiały do produkcji określonego modelu robota uzależnione jest od części, z jakich się będzie składał (każda jednostka zbudowana jest z pięciu podstawowych elementów: lewa i prawa ręka, korpus, głowa i nogi; ręce górników, techników i żołnierzy opracowywane są oddzielnie, pozostałe części służą wszystkim typom jednostek).

KILKA POCZĄTKOWYCH KODÓW



1. GEYSER
2. DECREE
3. TREBLE
4. HECKLE
5. MUTINY







Im wyższy stopień zaawansowania projektu, tym częściej wykorzystywane są metale ciężkie i radioaktywne.

Ważną kwestią jest również wielkość i jakość zabudowań. Kopalnia wybudowana na bogatych złożach będzie dostarczała wystarczającą ilość surowca, ale poszukiwanie odpowiedniego złoża zabiera cenny czas; zgromadzenie energii niezbędnej dla postawienia dużej fabryki jest czasochłonne, ale w dużej fabryce cykl produkcji jest krótszy itp. Rozbudowa bazy powinna być przemyślana i jak najbardziej efektywna, gdyż na początku misji może zabraknąć cennego czasu (może się zdarzyć, że słaby oddział przeciwnika rozbije w pył naszą rozbudowaną bazę, w tym fabrykę, z której za dwie tury miał wyjść oddział prawdziwych killerów).

Aby pokonać wroga trzeba dysponować dostatecznie silną armią robotów. Już na wstępie można zadać sobie pytanie – czy bardziej efektywne jest wysłanie kilkunastu słabo zaawansowanych technicznie oddziałów, czy też warto opracować zaawansowane projekty i wówczas przejść do natarcia? Wybór ten jest kluczowy dla dalszych poczynań, gdyż niesie za sobą poważne konsekwencje militarne i ekonomiczne. Komputer zwykle stosuje strategię rozbudowy własnej armii. Dość wcześnie atakuje, choć nie są to wyborowe jednostki. Taki atak jest konsekwentny (po zniszczeniu jednego oddziału pojawia się następny, a czasami kilka – zależy to od mocy produkcyjnych komputera). Rywal atakując rozbudowuje swe zaplecze gospodarcze, jednak kładzie nacisk na stały dopływ rud do produkcji kolejnych jednostek. Badania nad nowymi technologiami schodzą na dalszy plan i nowe typy robotów bojowych powstają stosunkowo rzadko. Odmienna strategia polega na zabezpieczeniu bazy i szybkim rozwoju technologii i zaplecza (duże elektrownie, kilka laboratoriów, kilka dużych fabryk, kopalnie wszystkich rud). Uzyskanie przewagi technologicznej jest niemal równoznaczne z osiągnięciem sukcesu. Jest to strategia, jaką z powodzeniem zastosowałem we wszystkich wczesnych misjach (na początku misji warto wykorzystać każdy oddział żołnierzy – zalecam nie wprowadzać ich do budynków, lecz ustawić w miejscu, z którego nadchodzi komputer. Przeciwnik praktycznie nigdy nie szuka innych dróg prowadzących do bazy).

ŚWIAT NIECO UPROSZCZONY

Część wątków w Red Mars jest moim zdaniem zbytnio uproszczona. Funkcję pieniędzy pełni energia, której już po kilkunastu kolejkach jest dużo więcej niż potrzeba (jedna czy dwie kopalnie uranitu wysyłające całe wydobycie do dużej elektrowni i problem z głowy). Złoża, z których kopalnie wydobywają surowce, nigdy się nie kończą. Praktycznie wyeliminowano kwestię transportu. Transfery rud odbywają się bez żadnych ograniczeń, wystarczy jedno kliknięcie. Przesył ani nie zabiera czasu, ani nie kosztuje (wyjątkiem jest teleportacja oddziałów – zabiera energię w zależności od budowy robotów). Niezbyt imponująco wygląda lista jednostek (trzy typy, choć mogą być niemal do woli modyfikowane) i budynków (sześć typów: kopalnia, fabryka, laboratorium, stacja napraw, elektrownia i teleport). Z drugiej strony warto podkreślić, że dzięki strukturze oddziału (na który składają się trzy pododdziały w sile trzech robotów każdy) oraz możliwości dowolnego projektowania jednostek gracz może tworzyć wybitnie specjalistyczne grupy robotów. Lekkie, z mocnymi nogami (przez co szybkie) oraz nowoczesną głową (pozwalającą na patrolowanie dużych obszarów) idealnie nadają się na zwiadowców. Łatwo wyprodukować górników specjalizujących się w wydobywaniu rud metali. Roboty obronne mogą być ciężkie lub mało ruchliwe, ale bardzo odporne na zniszczenie – ich zadaniem jest obsadzenie i obrona własnych zabudowań.

OPRAWA

I w ten sposób doszliśmy do tematu, do którego chciałbym nigdy nie dotrzeć. Już intro jest bardzo słabe i wstydziłbym się je pokazać posiadaczom innych platform nawet kilka lat temu. Grafika jest fatalna (czy nikt nie potrafił narysować ludzkiej twarzy, a nie karykatury? Czy nie ma skanerów?). Oprawa graficzna zasadniczej części programu jest nieco lepsza, ale nigdy nie powiem, że dobra. Po pierwsze – niska rozdzielczość! Widać zaledwie kawałek pola walki. Paleta (64 kolory w trybie EHB), dopracowanie rzeźby terenu - oceńcie sami. Nieco lepiej prezentują się requestery i okna wyboru – są wykonane ciekawie i starannie. Cóż z tego, skoro wszystko zabija niska rozdzielczość. To samo dotyczy sekwencji walki. Sam pomysł jest bardzo ciekawy – ukazuje się powiększony fragment pola walki, na którym uwijają się małe robaczki, przepraszam, robociki. Można im wydawać polecenia, ja jednak wolę ich nie tykać i używam Autotaktyki. (zapaleńcom polecam lekturę fragmentu instrukcji mówiącego o taktyce prowadzenia walk).

DZIĘKI MOŻLIWOŚCI DOWOLNEGO PROJEKTOWANIA JEDNOSTEK GRACZ MOŻE TWORZYĆ WYBITNIE SPECJALISTYCZNE GRUPY ROBOTÓW.

Muzyka (zarówno w intrze, jak i podczas rozgrywki) jest monotonna. Dźwięków w grze prawie nie uświadczysz.

PODSUMOWANIE

Red Mars jest grą ciekawą merytorycznie, jednak na jej widok większość osób ucieka od monitora jak gazela na sterydach. Twórcy pokusili się o wprowadzenie kilku ciekawych elementów (pełne sekwencje walki, elastyczne projektowanie robotów), choć niektóre wątki uprościli. Gra wykonana jest starannie (okna, requestery – w większości są dwa sposoby na wprowadzenie informacji - z klawiatury i myszką), ale oprawa woła o pomstę do nieba.

Na płycie znajdziemy także wersję Red Marsa dla dla kart graficznych oraz cztery wersje językowe (polska, angielska, francuska i niemiecka). Instrukcja anglojęzyczna wykonana jest jako wkładka do pudełka na płytę CD, a polska - w postaci małej książeczki (nie czepiałbym się, gdyby kartki były spięte choćby jedną zszywką).

Gra zadowoli fanatyków strategii turowych oraz graczy ze słabszymi konfiguracjami, u których nie ruszą powstające RTSy. Mimo dość solidnej warstwy merytorycznej oprawa graficzna dla wielu będzie z pewnością trudna do zaakceptowania.

Artur „R2D2" Frankowski

Red Mars

5

Producent	Elbox '99
Dystrybutor	Elbox
Gatunek	Strategia
Dyski	1 CD
HD	Tak
Wymagania	1 MB Chip, Fast, CD
Cena	89,00 zł

Soliton 2.0

Najpierw był Klondike, potem Soliton 1.x, teraz nadeszła pora na coś nowszego...



Soliton 2.0 to już nie tylko zwykły pasjans znany z Klondike'a i wcześniejszych wersji Solitona. Kai Nickel podzielił swoją grę na dwa niezależne od siebie moduły: Klondike oraz Freecell.

O ile ten pierwszy jest już chyba doskonale znany każdemu Amigowcowi (opis poprzedniej wersji Solitona możecie znaleźć w ACS 6/97 — RB), Freecell wymaga kilku słów wyjaśnienia. Grę zaczynamy od razu z odkrytymi wszystkimi kartami, ułożonymi w 8 kolumn, a naszym zadaniem jest takie przekładanie całości, aby odłożyć wszystkie karty od asa do króla (jak w Klondike'u), ale jest coś, co nam to znacznie utrudnia... Mamy tutaj do czynienia z „buforem" (4 wolne pola, na których możemy przechowywać karty), co skutecznie ogranicza nasze działania. Jeśli wszystkie cztery pola są wolne, możemy jednorazowo przełożyć 5 kart (4 w buforze + jedna w ręku). Ale często odkładamy do bufora karty blokujące nam inne posunięcia i... po chwili okazuje się, że jesteśmy zblokowani na całej linii.



W chwili obecnej oba moduły mają statystyki. W Klondike możemy powalczyć o punkty z uciekającym czasem, zobaczyć ile razy już graliśmy, ile razy wygraliśmy, ile czasu nam to zajęło oraz stosunek wygrane/przegrane w procentach zarówno w aktualnie rozgrywanej sesji, jak i od pierwszego naszego zagrania. Można także wyczyścić statystyki. Freecell jeszcze nie jest tak rozbudowany (największą wadą jest brak punktacji). Ale jest to dopiero jego pierwsza wersja, która i tak spisuje się bardzo dobrze, a radości z grania jest sporo...

Gra ma (jak na obecne czasy) niewielkie wymagania: OS 3.x (zestawy kart są wczytywane przez datatypes) oraz MUI 3.6. Grafika jest bardzo staranna (standardowe zestawy kart są w 64 kolorach) i nawet w ośmiu kolorach przyjemna dla oka (dość dobre algorytmy dla ditheringu). Ale nie jesteśmy ograniczeni tylko i wyłącznie do zestawu standardowych kart. Z grą dostarczane są 3 zestawy (dla niskiej, średniej i wysokiej rozdzielczości). Oprócz tego dołączone są skrypty dla ImageFXa oraz PersonalPainta do konwersji zestawów kart z Klondike'a oraz CyberPatience. Wiele zestawów kart jest dostępnych na Aminecie (game/data). A jeśli komuś i to nie wystarcza, można także tworzyć własne zestawy (proces jest opisany w dokumentacji), a plik z zestawem kart możemy nagrać w jakim tylko formacie nam się spodoba (pod warunkiem, że mamy odpowiednie datatypes w systemie). Nie powinno być problemów z kartami graficznymi, można grać na ekranie Workbencha lub dowolnym innym systemowym.

Od strony muzycznej... No cóż... W samej grze brak jakichkolwiek dźwięków, ale nie jest to przecież żadną przeszkodą. Od czego HippoPlayer czy SongPlayer? Rozgrywkę może nam uprzyjemniać dowolnie wybrany przez nas utwór.

Mamy tu także (w module Klondike) duże możliwości konfiguracji. Ile kart chcemy odwracać (im więcej tym trudniej), czy karty mają być przenoszone tylko całymi blokami, czy też można bloki dzielić, czy karty na końcach kolumn mają być odwracane automatycznie, czy komputer ma nam sygnalizować możliwość wykonania ruchu? Oraz dla obu modułów: czy karty mają być przesuwane z animacją (płynny przelot między polami), czy przyciski mają być widoczne oraz czy komputer ma nas pytać o potwierdzenie rozpoczęcia nowej rozgrywki lub wyjścia z programu.

Dodając do całości wbudowany system pomocy (zarówno jako Bubbles w MUI, jak i plik AmigaGuide po wciśnięciu klawisza Help) oraz lokalizację w wielu językach (w tym także i polskim), otrzymujemy w sumie bardzo dobrą grę. A do tego wszystkiego nie jest to żaden produkt komercyjny, a Giftware.

Podsumowując: warto zagrać... A jeśli lubisz karcianki, to na pewno Soliton zatrzyma Cię na dłużej...

Mariusz „Mandi" Danilewicz
mandi@box43.gnet.pl

Abacus

Lubisz gry planszowe? Nie? Może polubisz.



Abacus autorstwa Kaia Nickela należy do nie najnowszych już gier (1997), ale jeszcze w Polsce niezbyt znanych (jak do tej pory nie było jej na żadnym kompakcie). A szkoda, gdyż warto o niej wspomnieć. Ile razy siedziałeś i nie wiedziałeś, co ze sobą zrobić? Ile razy chciałeś zagrać w jakąś inteligentniejszą grę z przeciwnikiem, który „myśli"? Szachy już Ci zbrzydły, pasjanse też. Cóż robić w takiej sytuacji? Nic prostszego: zagrać w Abacusa.

A co to właściwie jest? Takie pytanie chyba ciśnie się na usta wszystkim czytającym. Jest to amigowa wersja gry planszowej o nazwie Abalone (i tak nadal nie wiadomo, o co chodzi). Gra odbywa się na sześciokątnej planszy. Możemy grać z komputerem (5 poziomów trudności) lub z kolegą (tudzież koleżanką). Każdy z graczy otrzymuje na początku po 14 kul i ma za zadanie wypchnąć z planszy kule przeciwnika. Niby banał, ale spróbuj sam. O ile przy grze z komputerem na pierwszym poziomie trudności idzie jeszcze dość łatwo, to poziom piąty potrafi spędzić sen z powiek niejednemu myślicielowi. Jednak najlepiej i tak grać z żywą osobą... Gra kończy się, gdy wypchniemy za planszę 6 kul przeciwnika. Ale aby wypchnąć kulę, trzeba przestrzegać pewnych zasad. Żeby przesunąć kule przeciwnika, naszych kul musi być więcej (np. aby przesunąć 2 kule przeciwnika w linii, musimy przesunąć 3 swoje kule w linii). Dokładniej zasady są opisane we wbudowanej pomocy (gadżet Zasady oraz dokumentacja dostępna pod klawiszem Help), więc nie będę wszystkiego tutaj powtarzał.

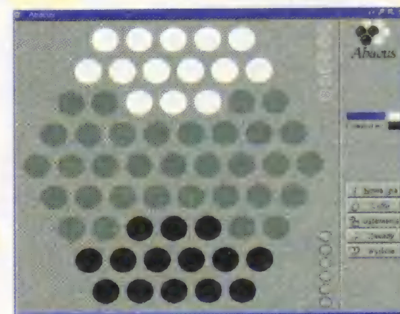
MAŁA OBJĘTOŚĆ ABACUSA POZWALA NA GRANIE W CHWILACH, GDY NASZ KOMPUTEREK JEST ZAJĘTY POWAŻNIEJSZYMI RZECZAMI, A NAM SIĘ STRASZNIE NUDZI...

Grafika nie powala na kolana, w zasadzie jest bardzo skromna (i bardzo czytelna zarazem), ale wygląd można prawie dowolnie modyfikować (MUI).

Dźwięku w tej grze nie ma, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby odpalić dowolnego grajka w tle i rozkoszować się tym, co najbardziej lubimy...

Gra ma w zasadzie bardzo małe wymagania: MUI 3.3 oraz OS 2.0 (2.1 aby skorzystać z dobrodziejstw lokalizacji). Nie będzie sprawiać problemów na kartach graficznych, gdyż może zostać odpalona na dowolnym ekranie systemowym (MUI). Zajmuje bardzo mało miejsca na dysku (<73KB) i nie dodaje żadnych plików do katalogów systemowych (oprócz pliku z konfiguracją w katalogu envarc:mui). W chwili obecnej jest dostępna w trzech wersjach językowych: angielskiej, niemieckiej i... polskiej. A gdyby to jeszcze kogoś nie przekonało, to dodam iż jest to program Freeware, a więc każdy jest legalnym użytkownikiem bez żadnych dodatkowych opłat. Tak mała objętość Abacusa pozwala na granie w chwilach, gdy nasz komputerek jest zajęty poważniejszymi rzeczami (np. LW liczy jakiś rysunek), a nam się strasznie nudzi...

Mariusz „Mandi" Danilewicz
mandi@box43.gnet.pl





Nowa Szarlotka

Przyznam, że mam cichą nadzieję, iż zaciekawiła Was zarówno treść pierwszego Jabcoka w moim wykonaniu, jak i zawartość filedysków na poprzednim coverze. Dziś przed nami znów sporo ciekawego oprogramowania.

Na coverze ACS znaleźć możecie dwa filedyski z pozycjami typowo rozrywkowymi. Pierwsza z nich to, zgodnie z obietnicą, gra doomopodobna pod tytułem

DAMAGE INCORPORATED.

Na początek troszkę wymagań sprzętowych. Damage INC. uruchomi się tylko na procesorze 68040 lub wyższym, przy czym zalecany jest zegar 33 MHz lub szybszy. Gra obsługuje także procesory PowerPC (szkoda że na razie jedynie w PowerMacach). Skromne są wymagania dotyczące pamięci. Gra potrzebuje jedynie 4,6 MB wolnej pamięci RAM w systemie MacOS. W zamian za to otrzymujemy bardzo ciekawą i rozbudowaną pod względem taktycznym grę. W przeciwieństwie do zdecydowanej większości produkcji tego typu, w Damage INC. nie wcielamy się w rolę samotnego bohatera, który rozwala hordy potworów. Taki scenariusz zdaniem twórców Damage INC. powtarzał się w zbyt wielu grach. Dlatego też zastosowano bardzo ciekawy pomysł polegający na oddaniu w ręce gracza dowództwa nad oddziałkiem żołnierzy Marines. Cała akcja jest obserwowana (no i oczywiście czynnie uzupełniana) przed sterowanego z naszej klawiatury sierżanta wojsk amerykańskich. W kolejnych misjach wspomagany jest on przez kilku żołnierzy Marines, którym wydaje rozkazy i koordynuje ich działania. Oczywiście wymaga to nieco bardziej rozbudowanej klawiszologii niż w klasycznych grach tego typu. Jest ona jednak bardzo starannie przemyślana i jej zapamiętanie nie stanowi zbyt dużego problemu. Ponieważ w okresach bezpośredniego starcia z przeciwnikiem trudno jest wydawać rozkazy dotyczące sformowania odpowiedniego szyku czy też zastosowania określonej taktyki walki, wszystkie podstawowe komendy dostępne są bezpośrednio z klawiszy funkcyjnych. Zaawansowane posunięcia taktyczne są nieco bardziej skomplikowane w sterowaniu, ale sposób ich użycia jest cały czas pokazywany w panelu sterowania, więc pozostawię je bez opisu.

W dowolnym momencie możemy skontaktować się z bazą, która udzieli nam informacji na temat tego, co jeszcze pozostało do zrobienia w danej misji ([R]). Walka jest prawdziwą przyjemnością. Dostępne jest wiele rodzajów broni, przy czym jednorazowo możemy używać dwóch. W zależności od wydanych poleceń towarzyszący nam Marines mogą pozostać w dowolnym miejscu lub towarzyszyć nam w bezpośredniej walce z wrogiem. Możemy także ich wysłać przodem, by to oni wykonali „czarną robotę". W chwilach przerw między walkami można określić rodzaj tyraliery, jaką ma posuwać się nasz oddział, wybrać rodzaj uzbrojenia, określić pozycję, jaką mają zająć żołnierze, i podjąć wiele innych decyzji.

Grafika jest wykonana starannie, przede wszystkim rzucają się w oczy bardzo dobrze wykonane postacie żołnierzy. Dźwięk z ustawioną opcją Ambient Sound odsłuchiwany w nocy przez słuchawki robi duże wrażenie (większość poziomów dostępnych w Damage Incorporated Demo to misje nocne).

Przy tych wszystkich zaletach Damage Incorporated ma jeszcze jedną. Pełna wersja tej gry (1 CD) ukazała się w jednym z angielskich wydań Macworlda. Oznacza to, że jej zakup nie stanowi zbyt dużego obciążenia finansowego. Myślę, że naprawdę warto poszukać tej gry w jej pełnej wersji. Zawiera ona m.in. 125 MB digitalizowanej mowy, ponad 30 rozbudowanych poziomów do przejścia, wielu przeciwników i rodzajów broni oraz 16-bitową grafikę. Po prostu raj dla zwolenników różnego rodzaju Doomów.

Fragment traktujący o Damage Incorporated zakończymy garścią sposobów na przyspieszenie działania gry na wolniejszych maszynach. W przypadku, gdy gra działać będzie zbyt wolno na Waszych komputerach, w pierwszym rzędzie należy ustawić rozdzielczość gry na Low Resolution. Dodatkowe sposoby to ustawienie niższej jakości dźwięku i wyłączenie efektów dodatkowych (stereo i ambient sound) oraz zmniejszenie liczby kanałów dźwiękowych. W razie niewystarczającej prędkości pozostaje już jedynie zmniejszyć okienko gry...

NA COVER CD

Na drugim filedysku znajdziecie coś, co wreszcie ucieszy posiadaczy procesorów 030. Przygotowałem dla Was trzy proste gry, które powinny zadziałać odpowiednio szybko na tym procesorze.

3D BRICK BASH

to trójwymiarowy Arkanoid. Sterowanie odbywa się za pomocą myszy, zaś cała gra pomimo swojej pozornej prostoty coś w sobie ma. Klasyczny Arkanoid potrafił mnie niegdyś przyciągnąć i przykuć do komputera. Podobnie rzecz ma się i z 3D Brick Bash. Stary hit w nowym wydaniu... Dalej mamy

3D CHECKERS,

drugą grę w tym zestawie. Trudno napisać coś oryginalnego o tak znanej grze, jak warcaby, więc może pozwolę sobie nie silić się na przemyślenia. Cała gra zadziała w dwóch kolorach na procesorze 68020, lecz jak każde warcaby również potrafi ukraść trochę życia. Ostatnia już dziś pozycja to

3D PADDLE BASH.

Tutaj mamy do czynienia z trójwymiarowym tenisem? Ping pongiem? Pomimo dosyć oryginalnych zasad (gra toczy się w tunelu i najbardziej mogłaby przypominać squosha, gdyby nie fakt, że gracze stoją naprzeciw siebie) również uruchomi się i zadziała z odpowiednią szybkością na słabszych konfiguracjach Amigi. I to już wszystko na dziś w części dotyczącej giercowania.

Stefan „STEad" Koralewski
stead@airi.org.pl



DAMAGE INC. - KLAWISZOLOGIA

Sterowanie dowódcą:
[N-8] = ruch do przodu
[N-4] = skręt w lewo
[N-6] = skręt w prawo
[N-5] = ruch do tyłu
[N-0] = podskok
[N-/] = przeładowanie broni
[N-ENTER] = przysiad
[A] = spojrzenie w lewo na godz. 9
[S] = spojrzenie w prawo na godz. 3
[Z] = ruch w lewo
[X] = ruch w prawo
[C] = spojrzenie w dół
[D] = spojrzenie do góry
[N-7] = zmiana broni
[N-9] = j.w.
[ENTER] = zmiana punktu spojrzenia (przenoszenie widoku na postacie kolejnych dowodzonych Marines)
[Spacja] = strzał z broni głównej
[Alt] = strzał z broni dodatkowej
[M] = mapa
[R] = radio
[Tab] – klawisz akcji (m.in. otwieranie drzwi)

Rozkazy dla Marines
[F1] = za mną
[F2] = do mnie
[F3] – odszukać i zniszczyć przeciwnika
[F4] = utrzymać tę pozycję

Ustawienia gry
[F5] = interlace on/off
[F6] = zmniejszenie okienka
[F7] = powiększenie okienka
[F9] = przyciszenie dźwięku
[F10] = przygłośnienie dźwięku

([N-] – klawiatura numeryczna)



Napalm

Dokończenie solucji z poprzedniego numeru.

Misja 08

Masz przetrwać 10 minut, po czym zniszczyć bazę robotów.

Prawdę mówiąc (pisząc) to musisz odczekać dziesięć minut – faza jest strasznie prosta. Na początku należy zablokować dwa wjazdy do Twojej bazy. Wschodnie przejście (wąskie) musisz strzec mocnymi czołgami, tam roboty atakują bez przerwy. Teraz produkujesz odpowiedni sprzęt i atakujesz COMMAND BASE. Dobre efekty przynosi traktowanie robotów napalmem – cztery NAPALM LAUNCHER i żaden budek nie ma szans. Tę misję możesz spokojnie przejść w 15 minut, a nie bawiąc się w przejmowanie budynków nawet szybciej. Zdziwiłbym się, gdyby ktoś nie zaliczył tego zadania.

Misja 09

Kolejny raz masz zniszczyć bazę robotów.

To bardzo „wdzięczna" misja. Haczyk tkwi w zablokowaniu drogi między trzema OIL TOWER robotów, a ich REFINERY (na południu). Teraz wystarczy zniszczyć trzy OIL TOWER na zachód od Twojej bazy i... bronić się. Roboty pozbawione „dochodów" zaczną atakować coraz słabszymi jednostkami, aż w końcu przejdą do obrony. Teraz zniszczenie całej bazy to kwestia tego czy masz helikopter (do niszczenia wież WS01). Oczywiście można zastosować metodę „chińską" zwaną także „kupą mości panowie" ale pamiętasz o statystyce... Misja zaliczona.

Misja 10

Zniszcz bazę wroga.

Ta misja nie jest już tak prosta, jak kilka poprzednich. Pamiętaj o tym, żeby między swoimi budynkami ustawiać ROCKET NEST (roboty non stop podsyłają Ci ANTIGRAVy). Na początku klasycznie blokada wjazdów do Twojej bazy (z południa i ze wschodu), następnie po odpowiednim dozbrojeniu się w helikoptery atakujesz wroga od wschodu aby przejąć fabrykę robotów. Po „upgrejdzie" tej fabryki będziesz miał sabotażystów. Blokadę (tę od południa Twojej bazy) rozkładasz tak, by rozdzielić na dwie części bazę robotów (czyli pionowo w dół). Oddzieloną część bazy z zachodniej strony niszczysz zaczynając od CB, żeby robki się nie odbudowywały – chyba że zamiast sabotażystów będziesz wprowadzać inżynierów, wtedy możesz spokojnie przejmować wszystko „jak leci". Teraz strona wschodnia... helikoptery + sabotażyści i po kłopocie. Misja zaliczona.



Misja 11

Przetrwać piętnaście minut.

Za pierwszym razem misja jest nie do przejścia... Ale od czego są wieżyczki. Ustawiasz je na przemian – trzy ROCKET NEST i dwie RAPID FIRE NEST w pobliżu COMMAND BASE, nie boisz się o radar i rafinerię (ich utrzymanie nie jest potrzebne), zostaje Ci jeszcze sporo kredytów na naprawianie zniszczeń. Roboty będą Cię atakować tylko ok. dziesięć minut!!! Później ataki będą sporadyczne. Misje zaliczysz, jeżeli utrzymasz centrum dowodzenia.

Misja 12

Wybudować AEROSPACE CENTRE w ciągu dziesięciu minut, następnie po przylocie specjalnego agenta wprowadzić go do CB robotów (w ciągu dwudziestu minut).

Misja jest trudna. Na początku zabezpiecz wjazd do swojej bazy. Najlepiej wybudować RAPID FIRE NEST (dwie) – jest strasznie ciasno, dlatego buduj tylko niezbędne budynki (ewentualnie po wykonaniu zadania niszcz stare i w ich miejsce stawiaj nowe). Będziesz potrzebować TRANSPORTERa, aby przenieść specjalnego agenta na wyspę z CB wroga, i około czterech CHEYENNE dla zniszczenia obrony wyspy. Metoda walki helikopterem: stań w pozycji strzału, gdy roboty zaczną odpalać rakiety, odsuwaj się o jedno „pole" w bok, ale tak aby cały czas być w zasięgu strzału. I tak w kółko. Tą metodą jednym CHEYENNE można zniszczyć wszystkie BRAM VEHICLE i ROCKET LAUNCHER na wyspie. Atak zaczynasz od zachodniej strony wyspy – roboty rzucą tam całe siły, łatwo ich wtedy pojedynczo zlikwidować (ustawiasz się tak, aby tylko jeden miał Cię w zasięgu). Lądujesz transportowcem i wchodzisz agentem do CB. Koniec misji.

Misja 13

Chroń konwój, który przyjedzie za dwadzieścia minut.

Konwój, który masz chronić, przejedzie z południowego wschodu na północny zachód, czyli przez środek bazy wroga. Na zrównanie bazy robotów z ziemią masz „aż" dwadzieścia minut, ale jak się zaraz okaże, to wystarczający czas. Na początek blokujesz wjazd do Twojej bazy z zachodniej strony (dwa RAPID FIRE NEST), następnie zajmujesz dwie OIL TOWER na północ od Ciebie (bo jedną zająłeś „na starcie") i teraz możesz spokojnie budować i „upgrejdować" Twoje fabryki. Nie należy podjeżdżać robotów, nie opłaca się: należy uderzyć raz, a dobrze. Trzy BASTARDy i jeden CHEYENNE załatwiają sprawę (ważne aby zniszczyć COMMAND BASE robotów). Nie masz się co oszukiwać: ochrona konwoju wiąże się z całkowitym zniszczeniem bazy wroga, no może poza SILOsami i ewentualnie NUKE POWER-PLANTami. Misja zostanie zaliczona jeżeli wszystkie ciężarówki konwoju dojadą bezpiecznie do celu. Rada: chroń budynki przed nalotami GIANT ANTIGRAV – czasami ani się obejrzysz, a będziesz ich miał pod nosem tysiąc.



Misja 14

Chroń AEROSPACE CENTRE i zniszcz bazę wroga.

Na wykonanie tej misji masz sześćdziesiąt minut. Zadanie jest trudne. Na początku blokujesz wjazd do Twojej bazy od wschodu, wjazdu od południa niestety nie jest tak łatwo ochronić (jest za szeroki) – używasz RAPID FIRE NEST i ROCKET NEST. Teraz (po dozbrojeniu się) przejmujesz OIL TOWER na wschód od Ciebie (trzy). Od tego momentu nie ma prostej drogi do zniszczenia robotów, ponieważ mają dwa COMMAND BASE. Najlepiej zaatakować kilkoma ION LAUNCHER, BASTARD i CHEYENNE obie naraz (południowy wschód jedna i południowy zachód druga). Uwaga: nie za dużo BASTARDów bo ekran tak się trzęsie od wybuchów, że trudno kierować bitwą. Uwaga dwa: nie zamawiaj SUPPLY SHIP przed przylotem pierwszej dostawy (bonusowej), przeważnie dostaje się ludzi i słabe czołgi.

Ostatnia Misja

Zniszcz wszystko w ciągu trzydziestu minut!

Najtrudniejsza misja. Roboty mają dwa COMMAND BASE, otaczają Cię, na starcie mają najmocniejsze fabryki, zajmują wszystkie „źródełka". Ale jest na nich haczyk – podjeżdżasz czołgami BASTARD + ION LAUNCHER i niszczysz wszystko na północ od Twojej bazy (łącznie z pierwszym CB i RESEARCH CENTRE), to uchroni Cię przed atakiem z kosmosu itp. Zajmujesz OIL TOWER. Od wschodu, zachodu i południa ustawiasz RAPID FIRE NEST, następne zniszczysz całą wschodnią część bazy robotów (łatwo można przejąć). Prawdopodobnie będziesz mieć już tyle BASTARDów i ION LAUNCHERów, że możesz spokojnie rozpocząć kasowanie z każdej strony. Ważne, aby zawsze pozostawiać obok zniszczonych budynków swoje jednostki (roboty będą się odbudowywać dopóty, dopóki nie zniszczysz obydwóch CB). W tej misji jeżeli na samym początku wjedziesz BASTARDami i narobisz bigosu w bazie robotów, to po odbudowaniu fabryk blaszaki będą jakby mniej agresywne (musisz dodatkowo skasować RESEARCH CENTRE). Po zniszczeniu WSZYSTKICH budynków robotów w odpowiednim czasie Twoim oczom ukaże się... mission completed.

Drugi sposób, dla mniej ambitnych: zniszcz wszystko na wschód od swojej bazy, a następnie zapisuj stan gry co jakiś czas i módl się, żeby roboty nie zastosowały NUKE MISSILE, ATTACK UFO itp. Później podjazdy BASTARDami itd.

Brawo!!! Ocaliłeś Ziemię... możesz obejrzeć zakończenie gry.

Krzysiek Dudek

Rasowanie Quake'a

Witam wszystkich fanów „kretyńskiej strzelaniny o nazwie Quake". Oto kilka sposobów na to, jak uprzyjemnić sobie granie w „Kłeja".

Na początku, aby Was trochę ponudzić, przypomnę wymagania. Według firmy ClickBOOM do uruchomienia Quake'a wystarczą:

- Amiga 1200 lub 4000,
- 8 MB RAM,
- czytnik płyt CD-ROM,
- ok. 57 MB miejsca na twardym dysku,
- procesor 68020 i koprocesor.

Nie po to jednak kupuje się Quake'a, aby oglądać slideshow, dlatego też dzięki przedstawionym niżej trikom będziecie mogli w miarę porządnie pograć już na Amidze 1200 030/50 MHz. Ponieważ Quake wydaje się mieć najbardziej zaawansowany engine 3D z amigowych gier fpp, wyciska „siódme poty" z procesora i kości AGA/karty graficznej. Zatem, żeby zacząć się dobrze bawić, należałoby

PRZYSPIESZYĆ TEMPO

rozgrywki. Najprostszym na to sposobem jest kupno lepszego procesora i karty graficznej. Jeśli starcza nam kasy tylko na jedno z dwojga, lepsze rezultaty uzyskamy na szybszym procesorze. Można także inaczej, bez zmian sprzętowych. Po pierwsze, upewnij się czy włączona jest pamięć podręczna procesora (polecenie „cpu cache"). Jeśli jesteś szczęśliwym posiadaczem karty Apollo 060, spróbuj „cpu60 b", w przypadku Blizzarda 060 – „cpu060". Z kolei (zapewne mniej szczęśliwi) właściciele procesorów 030 powinni zadbać o to, by mieć włączony Inst Burst, ale wyłączony (!) tryb Data Burst, gdyż w niektórych przypadkach może on zwalniać grę.

Kolejnym problemem jest długi czas wczytywania Quake'a. Jest to szczególnie widoczne po pierwszym naciśnięciu klawisza [Escape] (gdy czekamy na menu). Radą na to będzie dodanie buforów partycji, na której mamy zainstalowanego Quake'a. Oczywiście zaowocuje to spadkiem ilości wolnej pamięci, dlatego też rozsądnie jest dodać partycji od 500 do 3000 buforów, w zależności od ilości wolnej pamięci w twojej Amisi (jeden bufor to 512 bajtów RAMu). Np. „c:addbuffers hd1: 1500" (o ile hd1: to partycja z Quake'm).

Następna ważna rzecz to prawidłowe ustawienie stosu (stack). Nie powinien on być mniejszy niż 16500. Dzięki temu Quake będzie stabilniejszy.

Tak jak wiele plików wykonywalnych, także Quake ma swoje argumenty. Użycie niektórych z nich może ułatwić grę. Najważniejszymi dla nas będą:

-notcpip – Quake nie będzie wykorzystywał protokołu TCP/IP; jeśli nie masz modemu, daruj to sobie;

-noserial – wyłącza komunikację przez port szeregowy;

-nolan – wyłącza komunikację przez sieć;

-minmemory – gra będzie próbowała używać jak najmniej pamięci, ale możesz mieć kłopoty z uruchamianiem dodatków (np. Quake Rally);

-nocdaudio – wyłącza muzykę z CD;

-safe – odłącza niepotrzebne (zdaniem autorów gry) rzeczy (muzyka z CD, komunikacja z innymi komputerami);

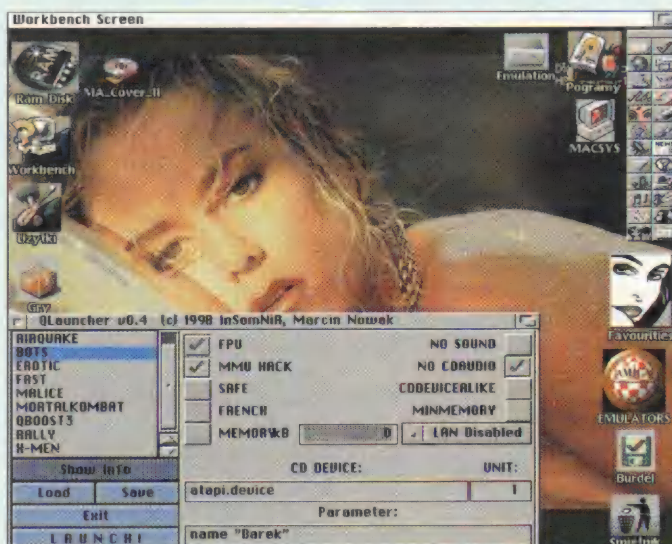
-mmuhack – przyspiesza częściowo grę, ale może spowodować Guru na niektórych kartach turbo (wymagany procesor z MMU).

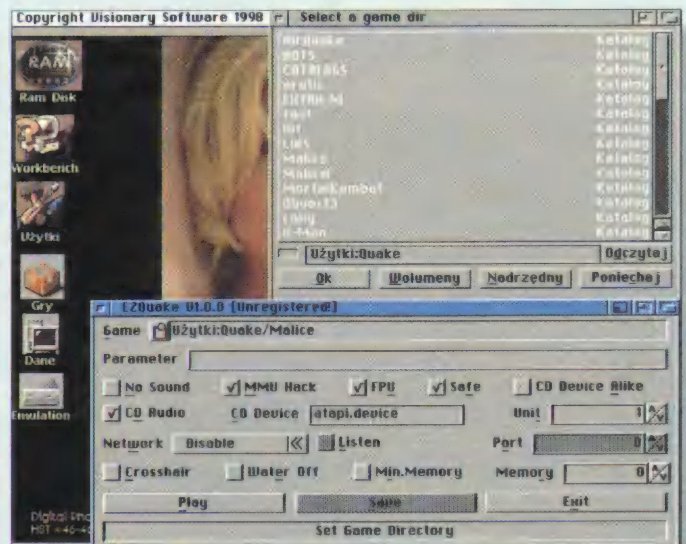
Teraz pora na zmiany w konfiguracji samej gry. Włącz Quake'a, naciśnij [Escape] i wejdź do Options/Video options. Upewnij się (tak na wszelki wypadek), czy nie masz Quake'a otwartego w wysokiej rozdzielczości. Co prawda wygląda to świetnie, ale ten speed ;). Czy na kościach AGA nie da się normalnie grać z grafiką lepszą niż Low Res? Można, ale o tym na końcu.

Jeżeli używasz karty graficznej, graj w ośmiu bitach. W 16 bitach gra prezentuje się o wiele lepiej, ale tryby te są wolniejsze. Możesz też (jeśli masz Cyber/BVision) stworzyć

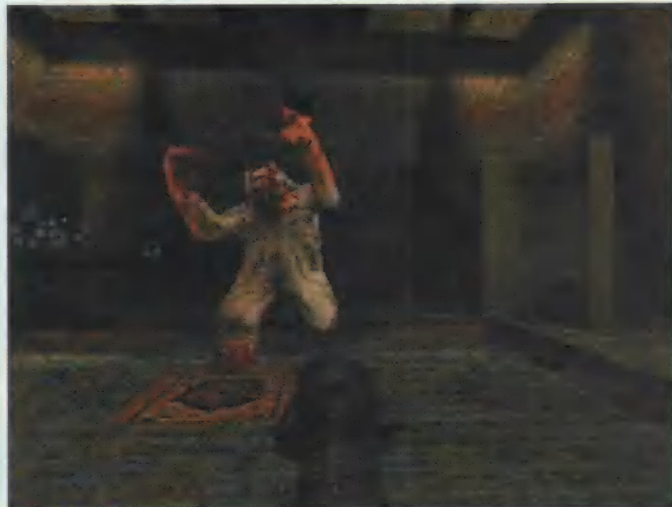


tryb graficzny o odświeżaniu większym niż 100 Hz i odpalić w nim Quake'a. Jeśli natomiast grasz na kościach AGA, raczej nie używaj trybów Multiscan, DoubleNTSC i DoublePAL, ponieważ zżerają one za dużo mocy procesora. Zmień tryb wyświetlania (screenmode) na NTSC Low Res 320x200 lub Euro36 Low Res 320x200 (upewnij się, że w SYS:Devs/Monitors siedzą pliki NTSC i/lub Euro36 z ikonkami. Jeśli nie, to plik NTSC znajdziesz na dyskietkach systemowych, a zmodyfikowany Euro36 na ACS CoverCD 7-8/98). Dlaczego to, a nie PAL? Po prostu – są one szybsze. Możesz też zmienić wielkość pikseli: 1x1, 1x2, 2x2 – najszybszy i dwa specjalne tryby 0dd oraz 0x2, w których wycinana jest co n-ta linia ekranu. Dzięki temu możliwy jest kompromis między szybkością, a jakością grafiki. Tu jednak radziłbym pozostawić 1x1, ewentualnie 1x2. Inaczej gra traci swój feeling.









Wejdź do Sound options i nie baw się w żadne AHI (sorry, Mr. Blom) chyba, że masz kartę muzyczną; ustaw „Quake Custom 8 Bit sound player" – zużywa najmniej mocy procesora. Warto także obniżyć częstotliwość dźwięku do 11025 lub nawet bardziej. Oczywiście pogarsza to jego jakość, ale czego się nie robi dla szybkości :). Dobrze jest grać myszką, należy wtedy ustawić jej największą czułość. Równie dobrym posunięciem jest włączenie opcji „always run".

Czas rozpocząć nową grę (single player/new game). Wejdź do konsoli (naciskając [~] – tyldę) i użyj polecenia „timerefresh". Po chwili gra poinformuje Cię, ile klatek „wyciąga" w danym miejscu. Jeśli chcesz znać dokładne wartości – użyj polecenia „timedemo demo1" (testowanie trwa przez całą długość dema). Skoro już jesteśmy w konsoli, oto kilka komend, które pozwolą na zwiększenie szybkości Quake'a, kosztem grafiki oczywiście.

– **„r_drawflat 1"** – powoduje wyłączenie teksturowania; wygląda to na tyle obrzydliwie (wypełniane wektory), że pozostaje raczej ciekawostką.

– **„r_fullbright 1"** – wyłącza lightsourcing (cieniowanie); wygląda dziwnie, ale można się przyzwyczaić. Dzięki tej opcji żaden level nie będzie za ciemny :).

– **„r_waterwarp 0"** – wyłącza zniekształcenia obrazu pod wodą; aby włączyć je z powrotem, należy podać argument „1".

– **„d_mipscale 40"** – wyłącza lub zmniejsza mipmapping (w zależności od argumentu). Uprzedzając pytanie – mipmapping to odpowiednie skalowanie tekstury w zależności od odległości od gracza. Dzięki temu Quake nie razi pikselozą, jak inne amigowe jatki.

– **„d_mipcap 3"** – rozciąga tekstury na obiektach. Działanie powyższych komend można oczywiście wyłączyć, uruchamiając je z argumentem „0".

Dodatkowe przyspieszenie możesz uzyskać zmniejszając okno klawiszem [-]; zmniejszenie o jeden stopień daje przyrost około 2 klatek na sekundę, ale okno poniżej 50% raczej utrudnia rozgrywkę. Jeśli musisz używać najmniejszego okna, możesz je powiększyć „sprzętowo" pokrętłami w monitorze lub podłączyć do Amigi odpowiednio duży telewizor :).

Innym sposobem na przyspieszenie Quake'a jest

UŻYCIE PROGRAMOWYCH ŁATEK.

Jedną z nich jest systemowy patch przeznaczony dla procesorów 060; stworzyła go firma ClickBOOM. Według teorii dzięki uwzględnieniu specyfiki 060-ki i zastąpieniu emulowanych na 060 instrukcji innymi zyskujemy kilka klatek. Niestety, nie miałem pod ręką tego procka, więc nie wiem, na ile duże jest to przyspieszenie.

Używałem za to Fast Patch Quake. Łatka ta naprawia błąd w grze objawiający się gwałtownym spadkiem prędkości w obecności wszelkiego rodzaju ognia – szczególnie przy obrotach. Dzięki użyciu tego patcha (nawiasem mówiąc, o pecetowych korzeniach) problem znika, a Quake przyspiesza w znacznym stopniu. Wg autora z 8 do 15 klatek na 060 i z 10 na 15 klatek na CyberVisionPPC (rozdzielczość 800x600!). Tak więc łatki tej mogą używać także ci, którzy nie czują potrzeby wzrostu prędkości, aby spróbować odpalić grę w wyższej rozdziałce. Aby móc użyć tego patcha, należy skopiować katalog „fast" do katalogu z plikiem wykonywalnym Quake'a i uruchomić grę (z CLI/AmigaDos) poleceniem „quake -game fast". Oczywiście można też stworzyć odpowiedni skrypt.

Trzeci „pacz" wprowadza największe zmiany w grze, wpływając zarówno na prędkość, jak i wygląd. QuakeBoost, bo o nim mowa, uruchamia się podobnie jak fast patch Quake (z parametrem „-game"). Spotkałem dwie wersje tej łatki: QuakeBoost2 i QuakeBoost3. Prawdopodobnie istnieje też QuakeBoost (1), dający mniejsze efekty niż QB2 i QB3. QuakeBoost2 usuwa błyski broni w czasie strzelania oraz jej odrzut. Dodatkowo autor pokusił się o zmodyfikowanie celownika (crosshair), eksplozji oraz wyglądu/działania granatnika, wyrzutni rakiet i „prądnicy" (to przez ustawę o języku polskim...), aby mniej obciążały procesor (mniej klatek animacji, mniej światła itp.). A propos światła – tu jest inaczej niż w fast patch Quake: zamiast naprawiać błąd z ogniem, autor po prostu go (ogień) zlikwidował. Na szczęście nie wpływa to na oświetlenie (!), dzięki czemu gra pod tym względem praktycznie nic nie traci. QuakeBoost3 zmienia o wiele więcej rzeczy, zachowując dodatkowo zmiany obecne w QuakeBoost2. Z ważniejszych należałoby wymienić usunięcie animacji eksplozji, przyspieszenie (właściwie zlikwidowanie) spowolnień podczas działania poczwórnego zniszczenia (quad damage) i pentagramu ochrony (pentagram of protection) oraz usunięcie ciał martwych przeciwników – można się przyzwyczaić, dość duże przyspieszenie. Ponadto usunięto widok broni i zmieniono widok/animację granatów i paczek z amunicją (nie są już animowane, ale w jednolitych, jasnych kolorach). Na przykład granat jest biały, a amunicja do nailguna pomarańczowa. Dzięki takiej zmianie kolorów, oprócz kolejnego przyspieszenia, nie ma problemów z odnajdywaniem paczek, ani też z unikaniem doskonale widocznych granatów.

Pewne przyspieszenie może dać zoptymalizowanie plików pak odpowiednim programem, na przykład dostępnym na wielu coverach PakManem - opcja „optimize pak".

Można też spróbować użyć programu PatchQuake, który optymalizuje plik wykonywalny. Przyspieszenie w tym przypadku jest co prawda niewielkie, ale darowanemu koniowi...

NADAL UWAŻASZ, ŻE GRA JEST ZA WOLNA?

Spróbuj włączyć Quake'a z minimalnym obciążeniem przez system (bez niepotrzebnych tasków + dużo wolnej pamięci). Polecam wszystkim zainstalowanie programu AStart (nie mylić z A-Startem – button launcherem). Program przybliży Twoją Ami do Maca - naciśnięcie klawisza [Shift] podczas resetu wyłączy niepotrzebne „rozszerzenia" ;-) dając



1,95 MB wolnego Chip RAMu (przydatne także do odpalania dem). Wracając do prędkości „Kleja, jeśli jesteś naprawdę zdeterminowany, spróbuj (na własną odpowiedzialność) podkręcić procesor. Nie zapomnij tylko kupić wcześniej odpowiednio dużego coolera...

Teraz Quake powinien chodzić zauważalnie szybciej, zwiększając przyjemność gry. Co jednak w przypadku, gdy pokonałeś drzewopodobnego Chtona (czy jak mu tam)? Pora sięgnąć po

DODATKI

urozmaicające rozgrywkę. Mogą to być dodatkowe levele opisane w ACS lub całkowicie inne (np. level z łodzią podwodną a'la Duke Nukem 3D). Dodatki te można ściągać z sieci lub z covercedeków czasopism (także pecetowych). Większość z nich nie oferuje nic nowego poza zmienionymi levelami, przeciwnikami i bronią; nie zmieniają filozofii gry (zapewne ktoś powie, że się czepiam – tak, czepiam się ;-). Do chwalebnych wyjątków należą AirQuake, QuakeRally, FantasyQuake i The Reaper Bot. Dwa pierwsze wprowadzają do Quake'a pojazdy, którymi sterujemy (po szczegóły odsyłam do ACS 3/99), natomiast FantasyQuake zmienia grę w niemal czyste RPG.

Ostatni wymieniony przeze mnie dodatek to boty. Dla tych, którzy nie wiedzą: boty to programy (w tym przypadku przeciwnicy) symulujące innego gracza w trybie multiplayer. Wyposażone są w namiastkę inteligencji (taka blondynka w Quake'u). Dzięki temu dodatkowi możesz spróbować swoich sił w trybie multiplayer na jednej Amidze i bez kolegów. Fajnie, nie? Poziom rozgrywki jest raczej wysoki, więc dobrze jest potrenować trochę strzelanie w standardowym Quake'u. Boty uruchamia się parametrem „-game". Możesz zmieniać poziomy poleceniem „map dmx" (x to nr mapy), np. „map dm2". Dodatkową zaletą botów jest uczenie się levelu (np. zapamiętywanie miejsc, gdzie można dorwać broń, korzystanie z przełączników, wind, teleportów itp., uzupełnianie amunicji, broni, energii, używanie broni, która jest w danej chwili najbardziej skuteczna). Nic, tylko grać.

Skoro jesteśmy przy multiplayerze, oto często wykorzystywana sztuczka, która może przydać się także w „trybie standardowym" –

RAKIETOWY SKOK,

czyli sposób na to, by skakać wyżej niż zwykle. Musisz mieć wyrzutnię rakiet. Wyceluj ją sobie pod nogi (na serio!) i podskocz, wystrzeliwując pod siebie rakietę. Dzięki temu możesz doskoczyć do bardzo wysokich miejsc lub zaskoczyć przeciwnika nagłym znalezieniem się za jego plecami (bieg + rakietowy skok). Mała uwaga: jeśli masz quad damage (poczwórne zniszczenie) nie używaj tej sztuczki; domyśl się dlaczego.

Kolejny trik: wpisz w konsoli „crosshair 1". Ukaże się ułatwiający grę celownik. A jeśli chciałbyś zagrać na jakimś poziomie, z którego nie masz save'a, wpisz w konsoli „exmy" (x to numer wymiaru, y – numer poziomu w danym wymiarze). Jeżeli nadal nudzi Cię Quake, spróbuj urządzić

DEATHMATCH Z UDZIAŁEM POTWORÓW

z gry. Wejdź do levelu, w którym jest wielu przeciwników w jednym miejscu (najlepiej nightmare) i (od razu na początku) wpisz w konsoli „notarget" (nie zostaniesz zaatakowany, dopóki sam nie zaatakujesz) i „god" (zyskasz nieśmiertelność). Teraz zza któregoś z przeciwników strzel w innego. Ten będzie chciał Ci oddać i trafi w tego przed Tobą, który z kolei odda jemu. Jeśli trafi kogoś jeszcze (np. bo rzucał granatem), do zabawy włączy się kolejny uczestnik... Oczywiście ten manewr możesz powtarzać wielokrotnie - mnie udało się z siedmioma przeciwnikami naraz: dwa ogry (z granatami), dwóch żołnierzy, dwie skaczące bestie i misio (ten akurat przeżył).

Skoro już wiemy, co i jak w Quake'u, czas na

PROGRAMY ZARZĄDZAJĄCE

tym „bałaganem" opcji i argumentów. Oto one: QLauncher i EZQuake. Pierwszy z nich jest „made in Poland", jego autorem jest Marcin Nowak. Program ma przejrzyste GUI; pozwala na włączanie dodatków, jak i modyfikację parametrów typu „-safe". Bezpośrednio po starcie QLauncher przeszukuje wszystkie podkatalogi Quake'a pod kątem obecności konwersji/dodatków, dzięki czemu w spisie nie pojawia się np. katalog ID1. Ceną, jaką za to płacimy, jest długi czas od uruchomienia do ukazania się GUI (u mnie na 040/40 MHz trwa to ok. 15 sekund). Po zainstalowaniu AliensQuake okno programu przestało się ukazywać. Prawdopodobnie dlatego, że ten dodatek nie jest spakowany w „paki" i ma dość rozległą strukturę katalogów.

Dlatego zrezygnowałem z QLaunchera na rzecz programu EZQuake. Ma on nieco więcej opcji - możemy od razu włączyć celownik i wyłączyć obciążające procesor zniekształcenia obrazu pod wodą. Na dole okna EZQuake'a znajduje się pole z pomocą, objaśniające znaczenie opcji.

Jeśli masz problemy z przejściem gry, oto

KODY (WPISYWANE W KONSOLI):

GOD – nieśmiertelność;

FLY – brak grawitacji;

NOCLIP – przenikanie przez ściany;

NOTARGET – przeciwnicy nie atakują, dopóki się ich nie zaatakuje;

IMPULSE 9 – całe uzbrojenie z amunicją;

IMPULSE 255 - daje poczwórne zniszczenie

GIVE [C] [H] [N] [R] [S] #n – daje #n baterii [C], zdrowia [H], gwoździ [N], rakiet [R] i pocisków [S].

Jeśli nie musisz, nie korzystaj z kodów, gra traci na tym wiele.

Przy okazji, słówko do wszystkich miłośników AliensQuake'a, którzy boją się ciemności. Można zastosować wspomniany „r_fullbright 1" lub po prostu nacisnąć klawisz [F], by odpalić flarę. Dobrze jest czytać instrukcję :-).

AND LAST, BUT NOT LEAST:

jak zmusić Quake'a do poprawienia jakości grafiki bez utraty prędkości! Potrzebny będzie odpalony w LoRes Quake oraz drugi ekran w wysokiej rozdzielczości np. Pal Hi-Res Laced (może być ekran Workbencha). Przechodzimy z Quake'a na drugi ekran kombinacją [Amiga+M], naciskamy klawisz myszki na „górnej belce", ściągamy ekran do dołu i klikamy myszką na odsłoniętego Quake'a. Widać poprawę grafiki? Mamy Quake'a w wysokiej rozdziałce praktycznie bez strat prędkości.

Miłe spędzonego czasu z Quakiem życzy

Dariusz Brzozowski

PS. Materiały do stworzenia tego artykułu czerpałem z pism: ACS, Amiga Format, Magazyn Amiga i coverów dołączanych do tych tytułów, a także CDMagazyn cover, Internetu i własnego doświadczenia. Programy, o których czytaliście, znajdują się (mam nadzieję) na bieżącym coverCD.





SPRZEDAM

. Amigę 1200 w obudowie Tower Elbox – cena 750 zł.; kontroler FAST ATA-2/IDE Elbox – 200 zł.; karta turbo Apollo 1240/40 MHz, 48 MB RAM – 950 zł.; HD 1.3 GB Seagate (z pełnym oprogramowaniem) – 300 zł.; stacja gęsta wewnętrzna – 150 zł.; stacja zewnętrzna 880 KB, CD-ROM x2 – 70 zł.; klawiatura Win'95 – 30 zł.; monitor kolorowy 14" – 150 zł.; oryginalny, niemiecki interface midi (nieużywany) – 120 zł.; zasilacz zewnętrzny 200 W – 60 zł.; kompletna literatura, programy użytkowe licencjonowane, płyty kompaktowe, dyskietki – 200 zł. Bogdan Komosiński, ul. Królewska 8/2, 67-200 Głogów

. Sprzedam oryginalne, używane gry i użytki na wszystkie Amigi. Poszukuję też nowych kontaktów. Przyślij znaczek za 1 zł, a otrzymasz dyskietkę z informacjami. Artur Wnęk, ul. Mickiewicza 4c/15, 56-300 Milicz, woj. dolnośląskie.

. Amigę CD-32, ProModule, stacja dysków 3.5", 10 MB RAM, koprocesor 40 MHz, klawiatura czarna Panasonic, 20 oryginalnych płyt kompaktowych z grami na CD-32. Cena 850 zł. Kupię grę AB3D na CD-32. Grzegorz Matla, ul. Przemysława 9/61, 44-307 Wodzisław Śląski, woj. katowickie

. Rozszerzenie pamięci do Amigi 1200, 4 MB – cena 99 zł.; stacja dysków 3.5" zewnętrzna do Amigi – 99 zł.; dysk twardy 3.5", 220 MB – 99 zł.; monitor Commodore 1084 – 350 zł.Marcin Husiatyński, Gorzów Wlkp., tel. (0-95)731-43-34

. Rozszerzenie pamięci do Amigi 500, 2 MB RAM, firmy HDP Electronics - cena ok. 100 zł. lub zamienię na czytnik CD-ROM x2/ x4, sterownik, kable do podłączenia lub dysk twardy o pojemności od 80 MB. Sprzedam także oryginalną grę F-117A (bez pudełka) – 30 zł.; konsolę SNES, 2 oryginalne gry: Mario All Stars oraz Home Alone 2, zasilacz, joypad, przewód antenowy – 350 zł. Krzysztof Szymkiewicz, ul. Ogrodowa 19/8, 11-400 Kętrzyn, tel. (0-89) 752-27- -52

. Kartę turbo M-Tec 1230/42 MHz, 8 MB – cena 280 zł.; Kickstart 3.0 do Amigi 1200 – 40 zł. Krzysztof Rogalski, ul. Samotna 3/22, 85-791 Bygdoszcz, tel. (0-52) 343-99-24

. Kartę turbo Blizzard 1240 (procesor 68040 MHz, możliwość instalacji w obudowie DeskTop, 16 MB RAM) – cena 850 zł.; monitor kolorowy do Amigi – 280 zł.; Amigę 1200, Kickstart 3.0 – 500 zł.; karta turbo Blizzard 1230/50 MHz, 16 MB RAM – 450 zł.; HD 750 MB – 250 zł.; HD-Kit Elsat – 20 zł. Cena kompletu: Amiga, 1230, HD – 1100 zł. Wojciech Żukowski, ul. Karolkowa 84/213, 01-193 Warszawa, tel. (0-22) 632-71-13 wew. 213

. Kartę turbo Apollo 040/33 MHz – cena 600 zł.; CD-32, ProModule, klawiatura, mysz, FDD, 8 MB, dodatki – 700 zł. Jerzy Jarco, tel. (0-33) 853-03-24 (wieczorem)

. Kartę turbo do Amigi Apollo 040/25 z 16 MB pamięci – cena 650 zł.; pakiet oryginalnego oprogramowania Desktop Dynamite – 50 zł.; dużo oryginalnych gier i programów – od 4 do 40 zł. Rafał Dobrowolski, skr. poczt. 29, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski, tel. (0-41) 248-41-10

. Twardy dysk Quantum, 105 MB za 90 zł. Marek Hać, ul. Zabagonie 30, 22--200 Włodawa, tel. (0-82) 5-723-073, e-mail: fuegodm@free.com.pl

. Twardy dysk Caviar 850 MB, z oprogramowaniem shareware – cena do uzgodnienia; konsola multimedialna Toms – 100 zł. Radosław Marcinowski, ul. Chrobrego 7A/3, 58-160 Świebodzice, tel. 0-603-76-54-82

. Twardy dysk HD 210 MB 2.5" Seagate i kartę turbo M-Tec 1230/42 MHz, 4 MB – cena do uzgodnienia lub zamienię wszystko na kartę Blizzard 30/50 z RAM lub kontroler FAST-ATA2/EIDE. Sławomir Chirek, ul. Śniadeckich 84/17, 86-300 Grudziądz, tel. grzecznościowy (0-56) 46-329-88

. Twardy dysk Caviar 535 MB z kablami do podłączenia 2 napędów 3.5" - cena 250 zł.; digitalizer czarno-biały Digi View z oryginalnym oprogramowaniem – 50 zł.; drukarka D100 MPC 9-igłowa, w tym 2 igły uszkodzone – 20 zł.; nowa klawiatura od PC Panaview W95 – 20 zł. Marcin Michalski, Os. Orła Białego 3/9, 62-200 Gniezno, tel. (0-61) 425-21-41

. Drukarkę LC-10, 9-igłową – cena 210 zł.; oryginalne gry dyskietkowe: Odyssey, Lamborghini, Speedway Manager, oryginalne płyty kompaktowe: Miodek, Amilopedia, MACD, ACS Cover i wiele innych – od 15 do 40 zł. Chętnie wymienię się na płyty kompaktowe, których nie posiadam. Jan Saniewski, ul. Śląska 95/13, 44-335 Jastrzębie Zdrój

. Dwa w jednym!!! TV-Box (scandoubler + tuner telewizyjny), możliwość podłączenia anteny TV i użytkowanie telewizora na monitorze SVGA, wyświetla tryby PAL, NTSC z Amigi na SVGA, wyświetla również tryby pecetowe (MultiScan itd.) w pełnej palecie barw. Możliwość podłączenia dźwięku z Amigi, CD-ROMu i innych źródeł do jednych głośniczków. Wszystkie kable połączeniowe, instrukcja, gwarancja. Test w Magazynie Amiga nr 4/98. Cena 350 zł. Damian Piątek, ul. Krótka 2, 64-720 Lubasz, tel. (0-67) 255-64-39

. Inteface Video Backup System działający z każdą Amigą – cena 20 zł.; rozszerzenie 1 MB do Amigi 600 – 60 zł.; twardy dysk 40 MB – 50 zł.; CD-ROM x2 Mitsumi, idealny do Amigi ze sterownikiem Atapi – 40 zł.; kasety nagrane w systemie VBS tanio odstąpię jak również płyty kompaktowe do Amigi, monitor kolorowy z gniazdami euro i chinch do Amigi – 200 zł.; Amigę 600, stan idealny – 300 zł.; Amigę 1200, stan b. dobry – 400 zł. Jan Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4, 41-605 Świętochłowice, tel. 0-601-44-88-38

. Obudowę do Amigi 1200 – cena 25 zł.; zasilacz od PC 150 W zewnętrzny -- 60 zł.; stacja dysków DD Mitsumi wewnętrzna – 2 szt. po 50 zł.; stacja dysków DD DataLux zewnętrzna – 100 zł.; uszkodzona Amiga 1200 (układ obrazu i ROM) – 250 zł. Ceny do negocjacji. Zenon Przymusiak, ul. Mickiewicza 107b/2, 64-920 Piła, tel. (0-67) 351-92-72, e-mail: duplex@pila.top.pl

. Zasilacz 25 W do każdej Amigi – cena 40 zł.; klawiatura wewnętrzna do Amigi 1200, obudowa od Amigi 1200, pokrywa na komputer – 60 zł. W komplecie za jedyne 90 zł, plus koszty przesyłki. Tomasz Kowalczyk, ul. Bora Komorowskiego 10/6, 76-200 Słupsk

. Pilnie sprzedam Pegasusa – pistolet, 2 joysticki, zasilacz, 4 cartridge – cena 100 zł., za każdy następny 10 zł., wybór z 18 innych; GameBoya: Tetris, Duble Dragon, Ghostbusters II, z kablem – 150 zł.; Super Vision -- Crystball – 100 zł. (nowy); Talking Shell, zasilacz – 100 zł. (wszystko stan b. dobry); Paperboy – 30 zł., SpaceAlien – 20 zł. Mirosław Kołodziejski, ul. 1 Maja 12/4, 13-100 Nidzica, tel. 625-32-13

. Płytę kompaktową Scala Backgrounds #1 z podkładami, obrazkami do wesel i komunii. Cena 35 zł. Rafał Caban, tel. (0-71) 325-90-76 (w g. 18-20)

. Oryginalne gry na Amigę 500, 600, 1200, w cenie od 2 zł. Wojciech Rokita, ul. Łużycka 18, 85-096 Bydgoszcz, tel. 0-601-65-43-06

Monitor AMIGA M1438 S firmy MICROVITEC, wszystkie tryby graficzne Amigi, stereo, cena 400 zł. Wałbrzych tel. 603-288-259 lub 074/84-26-924.

Mysz „AMIGA", czarna (20 zł), ROM 3.0 (20 zł), sampler mono do A1200 + kable (30 zł), taśmę do podłaczenia dwóch urządzeń (15 zł), kabel EURO do A1200/A500 (8 zł), taśmę do podłączania stacji dysków (5 zł), stacja DD (20 zł), taśmę do podłączania dysku 2,5" (5 zł). Kontakt: tel.(033) 8143207, e-mail: odyn@friko4.onet.pl.

KONKURS

Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na KARTKĘ POCZTOWĄ i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu już za dwa numery.

W KTÓRYM ROKU TOCZY SIĘ AKCJA GRY RED MARS?

A nagrodą są składanki CD: Aminet 31, Aminet 32 i Aminet 33!



Rozwiązanie konkursu sprzed dwóch numerów: Grę Crazy 8's napisano w Blitz Basicu.

Szczęśliwcem, do którego powędruje pocztą gra Mega Blast, jest **Piotr Szymański** (Warszawa). Gratulujemy!

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

ACS Cover CD 8/99

CZYTELNICY ZONE 3.8 MB

Ten katalog jest kompilacją Waszej radosnej twórczości. Nadesłane przez Was prace są składowane w tym właśnie miejscu, niezależnie od tego czy są to moduły muzyczne, obrazki, animacje, gry, programy, wizerunki Workbencha itp. A więc - nadsyłajcie swoje dzieła!

GRY 105 MB

Komercja

EXODUS – demo świetnie się zapowiadającej (polskiej!!!) strategii RTS, o której mogliście przeczytać w poprzednim numerze ACS.
HELL SQUAD – demo najnowszej przygodówki ze stajni Digital Dreams. Zarywałeś noce grając w Wasted Dreams – sięgnij po Hell Squad!
TRAUMA-ZERO – długo oczekiwane, obszerne demo strzelaniny z firmy ClickBoom.

Shareware

ABACUS 2.20 – opisywana w tym numerze gra logiczna.
BATTLE DUEL 1.7 – pojedynek dwóch czołgów w najnowszym wydaniu.
DIAMOND CAVES 2 – klon niezapomnianego Boulder Dash w oprawie 32-bitowej ;).
DIE 1.2 – niezła strzelanina dla dwóch graczy. Uwaga! Granie w nią może zniszczyć wieloletnie przyjaźnie ;).
FREECIV 1.4 – najnowsza, multiplatformowa wersja klonu Cywilizacji II. Aby pograć w tę grę, musisz najpierw uruchomić Miami lub podobny, następnie kliknąć na 'civserver' i na 'civclient' i w okienku, które się ukaże, wpisać 'start'. Dalsze instrukcje uzyskasz wpisując w tymże okienku 'help'. Miłej zabawy.
LEGEND OF ELVES 1.5 – przygodówka w stylu Monkey Island.
LIGHT RIDER 1.1 – pamiętacie scenę wyścigu motocyklowego w filmie Tron? Ta gra czerpie pełnymi garściami z tej słynnej sekwencji.
SOLITON 2.0 – opisywana w tym numerze gra karciana.
WORM WARS 5.0 – kolejna gra oparta na filmie Tron. Cechuje ją opcja gry dla maksymalnie 3 graczy, izometryczna grafika i wiele poziomów do przejścia.

Różne

BLADE PL – polskie tłumaczenie do gry Blade.
DIAMOND CAVES 2 DATA – dodatkowe poziomy do gry DC2.
NAPALM LEVELS – save'y z początków poziomów do Napalmu! Dla wszystkich, którzy utknęli i chcą zobaczyć, co jest dalej.
TRAINER MAKER 3.2 – pełna wersja programu ułatwiającego granie ;).

Screenshoty: **AQUA, DIABLOS LAND, FOUNDATION DC, GILBERT GOODMATE, GREAT NATIONS, HELL SQUAD, HERETIC II, HERETIC II – FORTRESS, NEWTRON.**

JABCOK 59 MB

Na tym CoverCD, w dziale dla emulatorów Macintosha znajdziecie: **3x3D GAMES, DAMAGE INC, INTERNET EXPLORER 4.01, NISUS WRITER 5.**

PROGRAMY 308 MB

Komercja

AMIRC 3.2 – najnowsze demo najlepszego amigowego klienta IRC.
AMTALK 2.0 – coś dla sieciowych gaduł.
CONTACT MANAGER 1.6 – nowe demo organizera adresów internetowych. Najnowsze amigowe przeglądarki WWW mają opcję współpracy z tym programem, więc na pewno warto go poznać.
GENESIS 1.04 i **MIAMI 3.2b** – dema programów do łączenia się z internetem.
GOLDED 6 – najlepszy na świecie i najbardziej elastyczny edytor dla programistów.
IBROWSE 2 i **VOYAGER 3** – długo oczekiwane najnowsze wersje przeglądarek stron internetowych, zaciekle rywalizujących na amigowym rynku. Obie mają podobne możliwości i nawzajem się uzupełniają. Która jest lepsza – oceń sam.
PRO STATION AUDIO 2.01 – coś dla muzyków, wzmocnione dodatkowo mocą PowerPC.
STAR GATE 2.2 – najnowsze demo programu pocztowego. Nie samym YAMem człowiek żyje...
STFAX 4.0 – program do wysyłania/odbierania faksów. Jeśli masz specjalny modem, możesz odbierać faksy nawet przy wyłączonej Amidze.
X-ARC 1.3 – graficzna nakładka na archiwizery LhA, LZX i ZIP.

Shareware

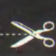
!SKANOWANIE! – zestaw programów do obsługi skanerów (głównie SCSI).
AMIBROKER 3.14 – update najlepszego programu do analizy giełdowej.
AMIGAAMP-PLUGINS i **SKINS** – dodatki do popularnego playera MP3. Szczególnie zwróćcie uwagę na plugin o nazwie Speakers (animowane głośniki na WB!).
AMI MASTER GEAR 0.62 – emulator konsolek do gier firmy SEGA – Master i Game Gear.
AMI PALM CAM, CAMEDIA i **DC210 WIZARD** – to propozycje dla posiadaczy aparatów cyfrowych.
AMP 1.26 – nowa wersja playera filmików MPEG/AVI/FLI/QuickTime. Wymaga PowerPC.
ANESCGFX, COOLNES, DARCNES i **DARKNESS** – to najnowsze wersje emulatorów konsoli Nintendo (NES).
APDF 1.3 – program do odczytu plików zapisanych w formacie PDF (Portable Document Format) stosowanego coraz powszechniej w DTP. PDF określa się jako następcę PostScriptu, warto więc na wszelki wypadek mieć APDFa pod ręką.

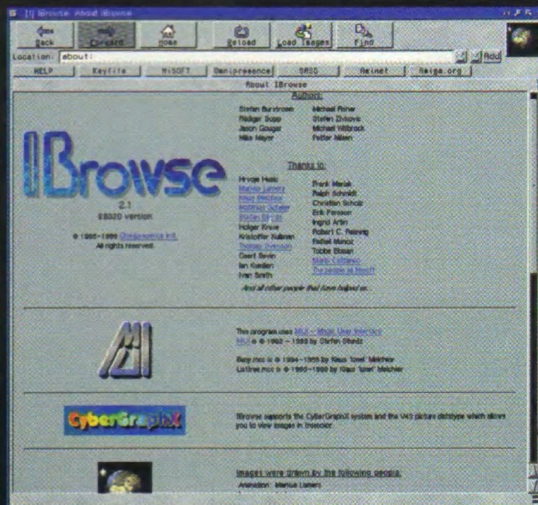


BLADE ENC 0.82 i **LAME 3.5** – to propozycje dla tworzących pliki MP3. Oba programy działają na 68k i PowerPC.
CINN – programik generujący fale dźwiękowe stymulujące takie stany, jak senność, relaks, zjawiska OOBE (!) itp.
FIASCO 2.22 – najnowsza wersja relacyjnej bazy danych.
GATEWAY 5 i **HYDRA BBS** – to propozycje dla BBS-owców.
MAC GUIDE III – ilustrowana instrukcja obsługi emulowanego Macintosha.
MAME – emulator automatów do gier. Tym razem wersja działająca na... cyfrowych aparatach Kodak DC 256!!! W zasadzie nie ma w tym nic dziwnego, bo ów aparat „napędzany" jest procesorem PPC 823/66 MHz.



- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z twardym dyskiem i czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych







MCP 1.33b1 – najnowsza wersja świetnego multi-commodity.
PRAYER 2 – najnowsza wersja playera MP3 (i nie tylko) zoptymalizowanego pod procesory 68k. Jego dodatkową zaletą jest na pewno dość oryginalny wygląd.
RANDOM BG 2.1c – znudził Ci się podkład na Workbench? Jeśli chciałbyś, by podkłady na blacie i w okienkach zmieniały się przy każdym starcie systemu, skorzystaj z tego programiku.
RAY STROM 2.3 – niezły, shareware'owy program do ray-tracingu. Działa także na PowerPC.
SOFT CINEMA – przeglądarka plików QuickTime /AVI (w tym Intel Indeo) made in Poland. Wymaga PowerPC.
SVIEW IV 9.0 – najnowsza wersja pakietu do wyświetlania, obróbki i konwersji grafiki.
TIMIDITY – software'owy player MIDI. Nie potrzebuje podpiętego do Amigi syntezatora, by odtwarzać pliki MIDI z dobrą jakością. Umożliwia także zapis odtwarzanej muzyki do formatu WAV. Jeśli do tej pory męczyłeś się z „pobzykującym" GM Play, szybko zapomnij o nim, bo masz teraz tiMIDIty! Dodatkowo na płycie znajdziesz porcję plików MIDI do posłuchania.
WARP SNES 4.1 i **SNES9x 1.26** – to najnowsze wersje emulatorów konsoli SNES. Oba wymagają WarpOS.
WB THEMES – dzięki temu programowi będziesz mógł tworzyć własne tematy dla Workbencha (podobnie jak w Opusie Magellanie czy Wingrozie).
WINGUIDE – programik dla... PC. Jeśli będziesz musiał kiedykolwiek oglądać pliki AmigaGuide pod Windows 9x – ten programik będzie dla Ciebie nieoceniony.
WOSPREFS 1.2 – wybawienie dla nieszczęśników konfigurujących „na piechotę" takie cuda, jak WarpOS, StormMESA, GLUT czy Warp3D – oto korzystający z MUI program, który uczyni ich życie prostszym.
YAM2NN 0.85 – najnowsza wersja programu umożliwiającego dostęp do sieci UseNet z poziomu YAMa.

Patche do: ART EFFECT, AWEB, CYGNUS ED, GOLDED 6, IMAGEFX 4, PHOTOGENICS 4 oraz wiele innych, plus najnowsze oprogramowanie antywirusowe, datatypes, biblioteki i dodatki do Opusa5.

RÓŻNE 48 MB

AROS 1.12b, screenshoty OS 3.5, PowerOS i AROS, podkłady pod Workbench, obiekty do programów 3D, darmowy pakiet dla grafików 3D od firmy Eyelight (to ci od Tornado 3D) oraz zbiór ikon GlowIcons/NewIcons/MagicWB.

SCENA 100 MB

Materiały z parties: ASSEMBLY 99, COMA 99, FUCKYA 99, REMEDY 99, RUSH HOURS 99, XENIUM 99. Większość scenowych materiałów została zebrana i dostarczona przez członków grupy Decree.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

Zapraszamy do przysyłania na nasz coverCD (pocztą lub via email) wyników Waszej twórczości. Warunkiem zwrotu przysłanych pocztą dyskietek jest koperta z adresem zwrotnym i znaczkiem.

WAŻNE!

- Płyta przeznaczona jest dla Amig z twardym dyskiem (korzysta z zasobów partycji systemowej). Nie jest bootowalna.
- Wszystkie programy na krążku są rozpakowane i gotowe do zainstalowania na twardym dysku. Nie zmieniamy zawartości i formy pakietów nadanej im przez autorów.
- Aby ułatwić przeglądanie danych z poziomu Workbencha, w katalogu _Tools znajduje się zestaw programów do wyświetlania/odgrywania.
- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

ACS COVER CD 8/99

AMIGA COMPUTER STUDIO

ACS COVER CD

DEMA GIER

Exodus • Trauma-Zer0 • Hell Squad • Abacus • Battle Duel 1.7 • Diamond Caves 2 • FreeCiv 1.4 • DIE • Legend Of Elves • Soliton 2.0 • Light Rider 1.1 • Worm Wars 5.0



DEMA UŻYTKÓW

AmIRC 3.2 • AmTalk 2.0 • Contact Manager 1.6 • Genesis 1.04 • Miami 3.2b • GoldED 6 • IBrowse 2 • Voyager 3 • ProStation Audio 2.01 • StarGate 2.2 • STFax 4.0 • X-Arc 1.3 • AmiBroker 3.14 • AMP 1.26 • APDF 1.3 • Lame 3.5 • Prayer 2 • RayStorm 2.3 • Soft Cinema • SView IV 9.0 • tiMIDIty • WarpSNES 4.1 • SNES9x 1.26 • WB Themes • YAM2NN 0.85 • WOSPrefs 1.2

2 w 1
ŚWIETNE PISMO I SUPER COVER!

SOFT NA MACA

3x3D Games • Damage INC • Internet Explorer 4.01 • Nisus Writer 5

DODATKOWO

Obiekty do programów 3D • Zestaw ikonek Glow/NewIcons i MagicWB • Podkłady na Workbench

Plus! PRODUKCJE SCENOWE NAJNOWSZE OPROGRAMOWANIE ANTYWIRUSOWE PATCHE, DODATKI I INSTALERY DO GIER

CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO